幸せってなんだろう
英雄ってなんだろう

少女の想いを少年は受け止め
少年の夢を少女がかなえる
ペンダントに導かれて
互いにひかれあうふたりの
過去と未来と、現在が交差する物語

Tales of Destiny2
Official GuideBook

CONTENTS

キャラクター紹介

カイル・デュナミス …… P 8
リアラ …… P 9
ロニ・デュナミス …… P 10
ジューダス …… P 11
ナナリー・フレッチ …… P 12
ハロルド・ベルセリオス …… P 13
人物相関図 …… P 14

システム解説

移動時に役立つ操作と豆知識 …… P 16
メニュー画面で行える便利な操作 …… P 17
アイテムのリファイン …… P 18
スロットを含むリファイン …… P 19
料理のシステム …… P 21
キャラクターのステータス …… P 25
戦闘発生の仕組み …… P 26
戦闘のルールと戦闘ランク …… P 27
戦闘終了時の処理 …… P 28
テクニカルスマッシュとグレード …… P 29
作戦と攻撃・防御の設定 …… P 30
戦闘モードと基本操作 …… P 31
基本操作の性質と特徴 …… P 32
SP（スピリッツポイント）とTP（テクニカルポイント） …… P 35
攻撃の種類とダメージ …… P 37
属性と種族によるダメージ変化 …… P 37
ステータス異常とステータス変化 …… P 38
FOE（フィールド オブ エフェクト） …… P 39
特技・晶術とエンチャントの習得 …… P 39
エンチャントの仕組み …… P 40
キャンセルと連携 …… P 42
コンボの仕組み …… P 45
特技・晶術データ …… P 46
特技・晶術・エンチャント習得データ …… P 61
2周目以降のプレイについて …… P 68

マップ

ワールドマップ …… P 70

クレスタの街 …… P 74
ラグナ遺跡 …… P 76
ダリルシェイド地下水路 …… P 78
古都ダリルシェイド …… P 80
ハーメンツヴァレー …… P 82
アイグレッテ …… P 84
ストレライズ遺跡 …… P 88
アイグレッテ港 …… P 90
定期連絡船 …… P 92
リーネの村 …… P 94
白雲の尾根 …… P 96
ノイシュタット …… P 98
オベロン社廃坑 …… P100
スノーフリア …… P102
チェルシーの小屋 …… P103
ハイデルベルグ …… P104
アイグレッテ（10年後） …… P110
チェリク …… P112
ヒートリバー …… P114
ホープタウン …… P116
トラッシュマウンテン …… P118
聖地カルビオラ …… P120
地上軍拠点跡地 …… P121
飛行竜 …… P124
海岸の洞窟 …… P129
蒼天都市ヴァンジェロ …… P130
空中都市の残骸 …… P131
未開の森 …… P132
紅蓮都市スペランツァ …… P134
黄昏都市レアルタ …… P136
光のほこら …… P138
ダイクロフト（1） …… P139
地上軍拠点 …… P140
物資保管所 …… P144
ダイクロフト（2） …… P146
スパイラルケイブ …… P150
ダイクロフト（3） …… P152
外殻 …… P154
18年前のダイクロフト …… P156
聖地カルビオラ／カタコンベ …… P158
神のたまご …… P162
アクアヴェイル …… P170
ねこにんの村 …… P171
鍛冶屋のテント …… P172
小屋 …… P172

チャート

チャート …… P174

攻略

おぼえておきたい戦闘の基礎知識 …… P192

No.1 オープニング〜
No.2 クレスタの街 …… P196
No.3 ラグナ遺跡 …… P197
No.4 ダリルシェイド地下水路 …… P198
No.5 クレスタの街〜
No.6 ハーメンツヴァレー …… P199
No.7 アイグレッテ〜
No.10 アイグレッテ港 …… P200
No.11 定期連絡船〜
No.13 白雲の尾根 …… P202
No.14 ノイシュタット〜
No.15 オベロン社廃坑 …… P204
No.16 ノイシュタット〜
No.18 スノーフリア …… P205
No.19 ハイデルベルグ …… P206
No.20 アイグレッテ(10年後)〜
No.23 チェリク …… P208
No.24 ヒートリバー …… P209
No.25 ホープタウン …… P210
No.26 トラッシュマウンテン …… P211
No.27 聖地カルビオラ …… P212
No.28 ハイデルベルグ …… P213
No.29 地上軍拠点跡地 …… P214
No.30 アイグレッテ …… P215
No.31 飛行竜 …… P216
No.32 海岸の洞窟〜
No.33 蒼天都市ヴァンジェロ …… P218
No.34 未開の森 …… P219
No.35 紅蓮都市スペランツァ〜
No.36 黄昏都市レアルタ …… P220
No.37 光のほこら〜
No.38 ダイクロフト(1) …… P221
No.39 地上軍拠点〜
No.40 物資保管所 …… P222
No.41 地上軍拠点〜
No.42 ダイクロフト(2) …… P223
No.43 地上軍拠点〜
No.45 地上軍拠点 …… P224
No.46 スパイラルケイブ …… P225
No.47 地上軍拠点〜
No.50 ダイクロフト(3) …… P226
No.51 外殻〜
No.52 18年前のダイクロフト …… P228
No.53 ハイデルベルグ〜
No.58 チェリク …… P230
No.59 聖地カルビオラ/カタコンベ …… P231
No.60 地上軍拠点跡地〜
No.65 クレスタの街 …… P233
No.66 神のたまご …… P234
No.67 クレスタの街〜
No.68 ラグナ遺跡 …… P240

サブイベント

ハムスター命名 …… P242
漆黒の翼 …… P242
ねこ好きの爺さん …… P242
コンボコマンド入手 …… P242
配膳ゲーム1 …… P243
のぞき英雄 …… P243
ボブおじさん …… P243
ムーンセレクター入手 …… P243
ノイシュタットレース …… P244
闘技場 …… P245
リムル登場 …… P250
チェルシーの依頼 …… P251
スノーフリアの宝箱 …… P251
名匠ウィンターズ …… P252
レンズ配達 …… P253
バトルスーツ入手 …… P253
闇商人 …… P253
ピヨハン入手 …… P253
サクラバ …… P254
スタンプラリー …… P254
配膳ゲーム2 …… P254
黄金の種 …… P255
神経衰弱 …… P255
自由を愛する男 …… P255
スクリーンチャット視聴 …… P255
ねこにん命名 …… P256
ねこにんショップ …… P256
寿司職人 …… P256
かけだしの鍛冶屋 …… P257
鬼ごっこ …… P258
ジニーの手紙 …… P258
種育て …… P258
飛行艇ゲーム …… P260
アクアラビリンス …… P262
料理習得 …… P264
トレカ収集 …… P266
倉庫整理 …… P266
最後の商人 …… P282
ベルセリアの秘薬 …… P282
スクリーンチャット一覧 …… P283
クイズ本 …… P295
称号一覧 …… P308

データ

武器 …… P316
防具 …… P323
装身具 …… P329
道具 …… P335
食材 …… P338
貴重品 …… P340
スロット …… P342
フィールドデータ …… P346
モンスター分布図 …… P348
モンスター …… P352
FOEデータ …… P392

世界設定

世界の歴史 …… P394
用語辞典 …… P404
開発者に聞くテイルズ オブ デスティニー2の秘密 …… P413

◆CONTENTS …… P 2
◆本書の使い方 …… P 4

COLUMN

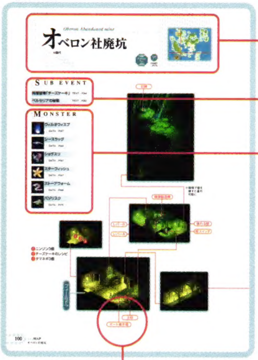
◆技のセリフについて …… P 91
◆しゃべる宝箱の怪 …… P103
◆消費アイテムの入手確率について …… P131
◆装備品の入手確率について …… P138
◆戦闘で聞ける敵キャラクターのセリフ …… P190
◆スクリーンチャットグラフィック集 …… P294
◆ムーンセレクターを使った称号の取り方 …… P309
◆アイテムの雑学 …… P328
◆マジカルポットから飛び出してくるアイテム …… P337

本書の使い方

本書ではマップ、チャート、攻略、サブイベントの4項目をメインにゲームの攻略を進めている。まずはチャートでゲームの進行を把握してから、対応するマップや攻略、サブイベントを見てほしい。ここではマップ、チャート、攻略、サブイベントの見方を紹介している。各ページを見る前に必ず目を通しておこう。

マップの情報を知る

→P 70 ◆◆◆マップページ



イベントの発生する場所と時代について表記している。EVENTはチャートページの「EVENT No.」と対応。ゲームをクリアするために訪れる必要のない場所は、「EX」となっている。

その場所で発生するサブイベントを紹介している。発生時期や内容については、サブイベントページを参照。

マップ中に出現するモンスターの紹介。BOSSと表記しているものは、ボスモンスターとなっている。弱点やパラメーターなどの詳細は、データページを参照。

マップ中の赤い語句は、人物、仕掛け、特定の場所を示し、攻略ページの解説と対応している。

マップページの記号の見方

❶ ❷ ❸ ⋮	宝箱および箱から入手できるアイテムと、隠されたアイテムを表す。アイテム名はマップ脇に記載。ソーサラースコープが必要なものは、「要ソーサラースコープ」と記してある。また、番号はマップごとにふられたもので、入手できる順番ではないので注意。
❶マーチャントソード B ロングソード S マーチャント(1)	Bはベースアイテム、Sはスロット名、( )内はスロットレベルをそれぞれ表す。
◆武器屋	店を表す。ほかに、防具屋、雑貨屋、チケット売りなどがある。商品リストはマップの脇に記載している。
(記憶陣マーク)	記憶陣のある場所を示している。
(モンスターアイコン)	その位置で強制的に戦闘になる場所を表す。
【ハンバーガー】「つむじ風のロニ」	そのマップで習得できる料理や称号を表す。
BOSS	ボスモンスターの位置と、そのパーティ編成。
Ⓐ	マップのつながりを示し、同じ記号の場所に続く。

クリアまでの最短手順を知る

→P 174 ◆◆◆チャートページ

チャートページではこのラインが物語の進行を示している。ライン上の番号やポイントは、イベントおよびサブイベントがこの順番に発生することを意味する。

イベントの発生する場所と時代について表記している。番号のふられたイベントはゲームをクリアするために、必須となるもの。発生順に番号をつけてある。

その場所で発生するイベントの手順。

EXと表記されている場所は、ゲームをクリアするだけなら訪れる必要のない場所。

直前のイベント終了後に、発生するサブイベントを表わす。「EVENT」はサブイベントページに、「MAP」はマップページにそれぞれ対応している。【期間限定】と記されているものは、発生させないでストーリーを進めるとアイテムが入手できなかったり、特定のタイミングで消滅してしまう。また【2周目以降】とあるものは、セーブデータのクリア数が1回以上でないと発生しない。

詳細な攻略を知る

→P 196 ◆◆◆ 攻略ページ

チャートページに対応した「EVENT」の番号および参照ページ。

そのページで紹介している場所に対応したマップページを表す。

その場所の攻略や解説。戦闘について説明している場合、戦闘ランクはノーマルを基準にしている。また、操作キャラクターについて特に説明がないときは、カイルとして攻略している。
文章中の赤く色づけされた語句は、マップページに記載されている人物、仕掛け、特定の場所に対応している。
青に色づけされ、画面写真と下線でつなげられた文章は、その写真の具体例や説明となっている。

「BOSS」とあるものは、ボスモンスターとの戦い方や注意点を解説している。

文中にある太文字を、補足および解説している。

サブイベントの内容を知る

→P 242 ◆◆◆ サブイベントページ

サブイベント名。

入手できるアイテムや称号。

サブイベントが発生する場所。

サブイベントが発生する期間。ここで記載している「EVENT」はチャートページと対応している。

サブイベントの説明や解説を記載している。

さらに知りたいことがあるなら……

◆キャラクターや設定について

→P 8 ◆◆◆ キャラクター紹介ページ
→P 394 ◆◆◆ 世界設定ページ

◆ゲームシステムについて

→P 16 ◆◆◆ システム解説ページ

◆データについて

→P 316 ◆◆◆ アイテムデータページ
→P 352 ◆◆◆ モンスターデータページ

MUTSUMI

CHARACTER

キャラクター紹介

カイル・デュナミス

Kyle Dunamis

◆性別：男 ◆年齢：15歳 ◆身長：160cm ◆体重：55kg ◆一人称：オレ

「父さんの右手と自分の右手には同じアザがある」。英雄である父親とのささいな共通点、いなくなった父親との絆。それだけのことで、自分が英雄になれるかのように喜んでいた。英雄スタンの息子だから。同じアザがあるから。格好いいから。なりたいから！　英雄に憧れて故郷クレスタをあとにしたカイルは、英雄と呼ばれることの責任を知り、その重さに押しつぶされそうになる。葛藤と決断を経て、カイルは初めて英雄とは何かを知るのだった。

オレ、
父さんみたいになりたいんだ！
父さんみたいな、
凄い英雄に!!

もう、たくさん
オレはこれ以上、戦いたくない！
英雄なんてやめてやる!!

Reala

リアラ

◆性別：女 ◆年齢：16歳（外見上） ◆身長：155cm ◆体重：41kg ◆一人称：わたし

「わたしには人々を幸せにする力がない。わたしに力を貸してくれる英雄も見つからない」。自分の役割を果たしたいと願えば願うほど、思考は焦燥と渇望の輪を巡り、ただ同じところを回るばかり。そんなリアラに希望の光をもたらしたのは、自ら英雄を名乗る少年だった。なんの力も持たず、ただただ無邪気なだけの少年。しかし少年はいつしかリアラだけの英雄となり、閉じていた心は新たな想い、そして悲しい決断へと変わっていった。

変えられるわ。
人の思いの力は、なんだってできる。
だから・・・・！

ロニ・デュナミス

Loni Dunamis

◆性別：男 ◆年齢：23歳 ◆身長：180cm ◆体重：75kg ◆一人称：俺

「孤児だった自分を育ててくれた、強くて優しい人。そんな憧れの人に守られた自分は、一体どうしたらいいのだろう?」。少年だった日々が唐突に終わったその日から、果てしなく繰り返される後悔と、問うても答えの出ない疑問。そんな自問自答の末に、ロニはその人が守るべきであった、最愛の人たちの盾となる決意をする。「何があっても必ず守る。この命を投げ出すこととなっても」。こうしてロニは孤児院を出た。彼らを守れるだけの強さを求めて。

安心しろ、
おまえは俺が守ってやる。
なにがあっても、
必ずな

Judas

ジューダス

◆性別：男 ◆年齢：16歳 ◆身長：159cm ◆体重：48kg ◆一人称：僕

「なによりも大事なものを守るために突き動かされていた自分。今でも、それが間違っていたとは思わない」。だがそのために多くのものを失ってしまった。かつての仲間、友情、絆……もはやそれを取り戻すことはできない。ならば、せめて彼らが命を懸けて手にしたものを守っていこう。自分が得た時間は短く、それは償いに使われるべきだ。新たな生を受けたその男は、素顔と本心を仮面で隠し、かつて友と信じた男の後継者を見守るのだった。

この世界はスタンたちによって救われなければならない
それを邪魔するヤツは・・・
この僕が許さない！

Nanaly Fletch

ナナリー・フレッチ

◆性別：女 ◆年齢：19歳 ◆身長：162cm ◆体重：49kg ◆一人称：あたし

「フォルトゥナ神団に入信すれば、ルーの病気が治るのはわかっていた」。しかし神団に一生を捧げ、アイグレッテで抜け殻となって暮らすことなど耐えられなかった。姉妹は幾度となく語り合い、残された時間を過ごすためにホープタウンを選択した。幼いナナリーがその街に現われたとき、小さな背中にはルーが背負われいた。そして、この貧しいが自由な街でルーは死んだ。月日が流れた今も、ナナリーは自分の選択が正しかったのかわからずにいる。

「はいそうですか」って、すべてを受け入れられるほど、あたしは人間ができてないんだよ！

Harold Belserius

ハロルド・ベルセリオス(自称)

◆性別：女 ◆年齢：23歳 ◆身長：143cm ◆体重：35kg ◆一人称：私

面白くなってきたじゃない！
神様とケンカなんて、
最高だわ！

「面白いか、面白くないか」。後世の人間は、ハロルド博士の偉大な功績を理解できても、その価値基準や性格までは把握できなかった。研究者達がいかに紐解こうと試みても、博士の生涯は謎に包まれいた。しかしそれは当然のこと。なぜなら彼女は面白いからという理由で自分を男性と偽り、面白いから研究し、面白いから開発し続けていたのだ。カイル達と出会った彼女が、おもしろいから付いてくるのもまた当然の成り行きなのだった。

エルレイン

Elrane

◆性別：女性
◆年齢：27歳相当（？）
◆身長：160cm
◆体重：43kg
◆一人称：私

フォルトゥナ神によって産み出された神の分身。フォルトゥナを降臨させて人々を幸福にすることだけを目的に動いている。同じく分身であるリアラとは対となる存在だが、遙かに強大な力を持ち、性格や考え方も異なる。

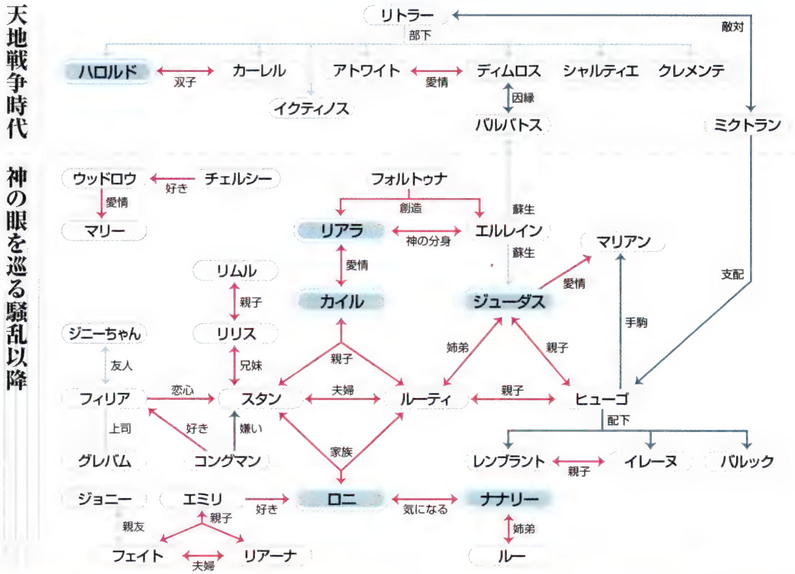
バルバトス

Barbatos Goetia

◆性別：男
◆年齢：32歳
◆身長：187cm
◆体重：82kg
◆一人称：俺

天地戦争時代、地上軍に属していたがこれを裏切り、ディムロスによって処刑された。恨みを残して死んだため、これを察知したエルレインによって蘇生され、彼女の配下となって計画の障害となる者達を攻撃した。

人物相関図



ソーディアンの遍歴

◆天地戦争時代のマスター	ディムロス	アトワイト	クレメンテ	イクティノス	シャルティエ	カーレル
◆オリジナルとなった人格	ディムロス	アトワイト	クレメンテ	イクティノス	シャルティエ	ハロルド
◆神の眼を巡る騒乱時代のマスター	スタン	ルーティ	フィリア	グレバム ウッドロウ	リオン	ミクトラン

SYSTEM

システム解説

冒険に役立つ操作&メニュー

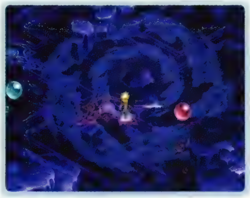
OPERATION&MENU

ここでは移動時やメニュー画面での操作を快適にするちょっとした情報と、「リファイン」および「料理」のシステムについて説明している。本編の攻略をスムーズに進めていくために、これらの知識を覚えて、役立ててほしい。

◆移動時に役立つ操作と豆知識

その場で向きを変える

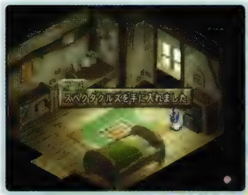
2Dマップで L1 または R1 ボタンを押すと、キャラクターの位置を動かさずに体の向きだけを45度ずつ変更できる。ソーサラーリングで斜め方向を撃つのが苦手な人は試してみよう。この操作はキャラクターが移動しないため、余計な戦闘や仕掛けにひっかかることがないのも便利だ。



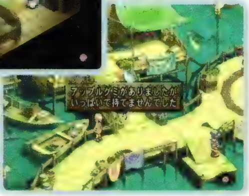
神のたまご上層の足場上では、方向キーを入れると移動しなくとも戦闘が起こる。そんなときはLRボタンが便利。

「調べる」の落とし穴

マップのあちこちを◎ボタンで調べるときは、2つのことに注意しよう。まず1つは、同じ場所を調べると内容が変化する場合があること。もう1つは、街中の背景からアップルグミなどの消費アイテムを見つけた場合、そのアイテムを最大数まで所持していると、調べた場所からアイテムが消える可能性があること。どちらもゲームクリアに直接関わることはないが、完璧なプレイを目指すならばこのことを頭に入れておこう。



カイルの部屋に置かれているタンス。気づきにくいが、二段目の引き出しにもアイテムがしまわれている。



隠されているアイテムは、所持数が一杯だと取れないことがある。念のためにセーブしてから調べよう。

ソーサラーリングとソーサラースコープ

ソーサラーリングは1枚、ソーサラースコープは3枚、それぞれ1回使用するごとにレンズを消費するが、レンズが0枚の状態でも使用できることを覚えておこう。ソーサラースコープの使用中は、フィールドを移動して画面を切り替えるとその効果がすぐ切れてしまう。また、ソーサラースコープに反応する場所にはたいていヒントや目印があるが、中にはまったく何もない場所にアイテムが隠されていることもある。

神のたまごでは、まれにソーサラーリングを使えなくなることがある。仕掛けに挑む前に必ずセーブしておこう。

何もないフィールドから宝箱が出現することもある。怪しい雰囲気を感じたら迷わずスコープで調べてみよう。

イクシフォスラーの特徴

移動手段として便利な飛行艇イクシフォスラーだが、高度を上げていると眼下の地形を確認しにくい。飛行中は右スティックで視点を切り替えることが可能なので、フィールドを探索するとき、着陸地点を探すときは、視点を下へ向けて飛ぶといいだろう。狭い場所へ降りるときの微調整には■ボタンの微速後退が便利だ。

高度差がありすぎて着陸できないときは、高度差が画面左上の高度メーターで8メモリ以内になるまで降下しよう。

◆ メニュー画面で行える便利な操作

ウィンドウ、キャラクター入れ替え

術・技やアイテム、エンチャントなどのメニューは、△ボタンで選択後、入れ替えたいメニューの上で△ボタンを押すことで位置を変更できる。また、一番上のキャラクターを入れ替えると、戦闘中にカイル以外のキャラクターを操作できる。

道具や装備など、よく使うメニューをまとめたりして、使いやすいようにカスタマイズしていこう。

簡易装備、最強装備

簡易装備は、アイテム画面から◎ボタンを押すことで、装備画面に切り替えなくても直接装備が変更できる機能。簡易装備ではそのアイテムを装備可能なキャラクターが一覧で表示されるので、新しく入手した武器防具の種別を見分けるのに役立つ。また装備画面でキャラクター名にカーソルを合わせた状態からは、■ボタンで最強装備が、△ボタンで武器以外の装備解除ができる。最強装備は、武器は攻撃力、防具は防御力と防御回数、外装は能力、靴は回避、装飾品は価格（高）の順でリストを並べた場合に、リストの一番上に表示されるものを一気に装備する機能だ。

簡易装備は装備可能キャラクター全員の能力変化を一度にチェックできるのが利点。通常の場合と使い分けよう。

最強装備と装備解除は名前にカーソルを合わせて行う。大幅に装備を取り替えたいときに利用するといい。

◆◆◆ メニュー画面あれこれ

アイテムメニューの「新規」リストには、最近入手したアイテムが16個まで表示される。戦闘中に敵から盗んだアイテムも登録されるので、確認に便利。ただしマジカルポットから飛び出したアイテムはここに登録されないので気をつけよう。また店で買い物する際、L1ボタンで購入できる最大数を一気に選択できる。反対に個数をゼロへ戻すときはR1ボタンだ。

アイテムを捨てるには△ボタン。店で売るのも面倒なときはこれで整理。

◆アイテムのリファイン

リファインの基本

道具、武器、防具、装飾品に対してルーンボトルを使い、あるアイテムを別のアイテムに変化させることを「リファイン」と呼ぶ。実行にあたっては、リファイン1回につきルーンボトル1個と、結果に応じた枚数のレンズが必要となる。

結果予想にカーソルを合わせて◎ボタンで実行。失敗することはないが、決定後にやり直しはきかない。

道具のリファイン

リファイン可能な道具はアップルグミなどのグミ6種と、フレア、リキュール、ライフ、ダークのボトル4種、セボリーやセージといったハーブ類14種。これらを単品でリファインすると同種の別アイテムになるので、例えばオレンジグミが足りなくなったらアップルグミをリファインしてオレンジグミを調達、という具合に状況に応じて利用するといい。またグミは2種類をかけあわせることで、右のようにより効果の高いグミに変化させることも可能だ。なお、どの道具が何に変化するかはP335～P337のアイテムデータを参照。

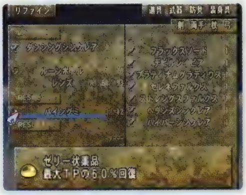
ハーブ類をリファインして特定のハーブを集め、あるパラメータだけを極端に高めるのも攻略法の1つといえる。

グミどうしの組み合わせ

アップルグミ	×	アップルグミ	＝	レモングミ
アップルグミ	×	オレンジグミ	＝	ミックスグミ
オレンジグミ	×	オレンジグミ	＝	パイングミ
ミックスグミ	×	ミックスグミ	＝	ミラクルグミ
レモングミ	×	パイングミ	＝	ミラクルグミ

武器・防具のリファイン

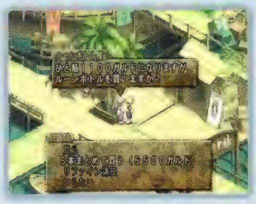
武器や防具を単品でリファインすると、武器は各種グミに、防具は各種ボトルに変化する。グミやボトルは最大15個しか持てないため長いダンジョンでは不足しがちだが、途中で入手した不用な武器防具をリファインすれば、これらを現地調達することができる。金額のことを考えるとかなりの損失だが、攻略の途中にアイテム不足で全滅するよりずっとマシなはずだ。



高価なものほど強力な道具になる。どの武器防具が何に変化するかはP342～P344のアイテムデータを参照。

◆◆◆ルーンボトルの値段

リーネの村でのイベント(EVENT12)を終えると各地にルーンボトル屋が現われ、ルーンボトルの購入とリファインが可能になる。ルーンボトルの値段は「500＋ルーンボトル所持数×60」ガルドとなっていて、ルーンボトルの所持数が多いほど値段も高くなる。連続でリファインする場合、「1本買ってはリファイン実行」を繰り返すのが一番安上がりだ。

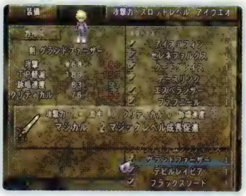


5本ずつまとめ買いもできるので、残りガルドを確認してやりくりしよう。

◆ スロットを含むリファイン

「スロット」とアイコン

スロットとは、武器、防具、装飾品に、特定の効果をつけるもので、種類とスロットレベル(1〜8)によって様々な能力(P342参照)を発揮する。スロット効果つきアイテムはアイコンの外側にワクがつく。最初から固有のスロット効果が付いている黄ワクのアイテムは「ユニークアイテム」と呼ばれ、装飾品以外はリファインの対象にならない。

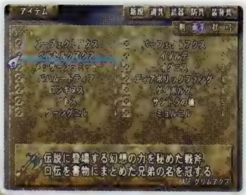


スロットはアイテム画面で確認可能。例えばこの剣には「マジカル」というレベル2のスロット効果がついている。

スロット効果つきアイテム

固有名称があるユニークアイテムを除いて、スロット効果つきアイテムの名称は「スロットの名前＋ベースとなるアイテムの名前」となる。例えば「グリムソード」に「カイザー」というスロット効果がつくと、名称は「カイザーソード」となる。1つのアイテムに2つのスロットがついている場合、優先順位の高いスロット名がアイテムの名称に反映される。スロットはまず高レベルのものが優先され、同レベルの場合はスロットの優先順位(P342参照)に従うことを覚えておこう。

「〜アクス」と名のつくものはすべて同じ武器がベース。だがついているスロットによって名称が違う。



2つのスロットは優先順位の高いほうが上にくる。スロットの位置は複数スロットのリファインに関係している。

武器防具のレベルと合成結果

スロットのリファインを行うまえに、まず武器と防具のレベルについて覚えておきたい。同じ分類の武器どうし、防具どうしの場合は2つの武器または防具をリファインによって合成することができる。このとき合成結果は、合成したアイテムのレベル(P316参照)によって右のような式で求められる。例えばレベル1のロングソードとレベル7のカトラスを合成すると、レベル6のサーベルができあがる。

合成後のアイテムレベル計算式

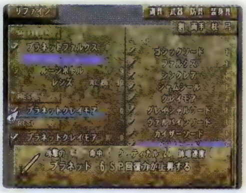
合成後のアイテムレベル＝
下位アイテムのレベル＋
(上位アイテムのレベル−下位アイテムのレベル)×0.75

※計算結果の小数点以下は切り上げ

合成前よりも高レベルの武器防具にはならないので、スロットがない武器防具同士を合成するメリットは少ない。

スロットの継承

スロットが1つのものとスロットのない武器防具を合成した場合、合成結果の武器防具にそのスロットが継承される。スロットは強力だがレベルの低い武器防具を手に入れた場合に、これを利用して武器防具の基本能力を上昇させるといい。



コンボ(P45参照)を狙うときは、わざとレベルの低い武器にスロットを継承させて、攻撃力を下げるのも手。

装身具のリファイン

装身具と武器防具の組み合わせでリファインを行う場合、武器と組み合わせるか、防具と組み合わせるかで合成後につくスロット効果とそのレベルが異なる。例えば「プレジャー：レベル3」のスロットを持つヒールバングルと武器防具との組み合わせでは、武器とリファインした場合は「ハーモニー：レベル2」、防具とリファインした場合は「エランド：レベル1」のスロット効果がそれぞれつく。装身具をリファインした際にどのスロット効果がつくかは装身具の種類ごとに固定で（P329参照）、武器防具同士のリファインのようにスロットレベルが変わることはない。

武器と装身具をリファインすると攻撃的なスロットが付く。例えばフレアマントなら武器に火属性が付加される。

同じフレアマントでも、防具とリファインした場合は火属性への耐性が付く。状況に応じて使い分けよう。

複数スロットのリファイン

スロット効果のついている武器防具どうしをリファインする場合のパターンとしては、下にまとめた4つの組み合わせが考えられる。それぞれリファイン後のアイテムにつくスロットの法則が異なるので、実際にリファインする際の参考にしてほしい。なお例2と例3の結果Bでスロットの上下が入れ替わっているのは、スロットの優先順位（P342参照）が関係しているため。これを利用して意図的にスロットの上下を入れ替え、例4のように「一方の上段スロット＋もう一方の下段スロット」という組み合わせでリファインを行うことで、好みのスロット効果2つをレベルダウンさせることなく1つの武器または防具につけられる。

装身具とスロットつきの武器防具をリファインする場合は法則が少し異なる。武器防具のスロットが1つついている場合、リファイン後のスロットは「武器防具のスロット＋装身具のスロット」となる。武器防具にスロットが2つついている場合は「武器防具の上段スロット＋装身具のスロット」または「武器防具の下段スロット＋装身具のスロット」となる。

スロットを含むリファインでは、武器防具につくスロットレベルの合計＋1枚のレンズを消費することになる。

例1：一方に2つスロット効果がついている

◆スロットが1つずつ別れる

武器A=ダンシングソード	+	武器B=ロングソード
上段スロット：ダンシング3		上段スロット：－
下段スロット：ハーモニー2		下段スロット：－

結果A=ダンシングソード
上段スロット：ダンシング3
下段スロット：－

結果B=ワイズマンソード
上段スロット：ハーモニー2
下段スロット：－

例2：1つずつスロット効果がついている

◆「一方のスロット＋（もう一方のスロットレベル－1）」が二組できる

武器A=ワイズマンレイピア	+	武器B=ハーモニーレイピア
上段スロット：ワイズマン4		上段スロット：ハーモニー2
下段スロット：－		下段スロット：－

結果A=ワイズマンレイピア
上段スロット：ワイズマン4
下段スロット：ハーモニー1

結果B=ワイズマンレイピア
上段スロット：ワイズマン3
下段スロット：ハーモニー2

例3：一方に2つ、もう一方に1つスロット効果がついている

◆「2つついている方の上段スロット＋（もう一方のスロットレベル－1）」と「2つついている方の下段スロット＋もう一方のスロット」ができる

武器A=プラネットレイピア	+	武器B=ワイズマンレイピア
上段スロット：プラネット5		上段スロット：ワイズマン4
下段スロット：ダンシング3		下段スロット：－

結果A=プラネットレイピア
上段スロット：プラネット5
下段スロット：ワイズマン3

結果B=ワイズマンレイピア
上段スロット：ワイズマン4
下段スロット：ダンシング3

例4：どちらにも2つスロット効果がついている

◆「一方の上段スロット＋もう一方の下段スロット」が二組できる

武器A=プラネットグラディウス	+	武器B=メイジグラディウス
上段スロット：プラネット5		上段スロット：メイジ2
下段スロット：ダンシング3		下段スロット：ハーモニー2

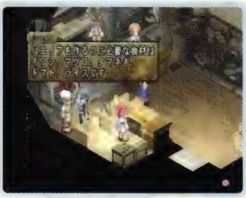
結果A=プラネットグラディウス
上段スロット：プラネット5
下段スロット：ハーモニー2

結果B=ダンシンググラディウス
上段スロット：ダンシング3
下段スロット：メイジ2

◆料理のシステム

料理のレシピ習得

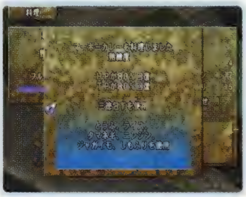
各地のシェフに習ったり自作に成功した料理は使用食材のデータを「レシピ」として保存できる。レシピは39個まで保存可能なので、気に入った料理はどんどん保存していこう。ちなみに基本料理のレシピは一度保存すると削除できない。



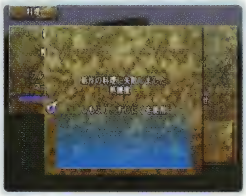
レシピ内容は料理人の場所（P264参照）によって固定。シェフにレシピだけ聞いて自作してもかまわない。

料理の成功率と熟練度

料理の成否には料理ごとの適性熟練度と総合熟練度が関係している。適性熟練度は料理の難易度を、総合熟練度はどの料理でも成否を問わず今までに料理を実行した回数を表わす。総合熟練度が作る料理の適性熟練度を10上回っていれば成功率100%、そこから総合熟練度が1下がるごとに3%ずつ成功率が下がっていく。ただし成功率が60%以下になることはない。効果の高い料理ほど適性熟練度が高く、大事な場面で失敗しないためには普段から料理を作り続けることが重要だ。なお一度料理を作ると、その成否に関わらず1回戦闘するまで次の料理を作ることはできない。



シェフに作ってもらう場合と新作料理を開発した場合は、その料理の適性熟練度に関係なく100%成功する。



レシピを残せない食材を組み合わせた場合は料理にならず、失敗する。このときは総合熟練度も加算されない。

調理器具の使用

包丁や鍋などの調理器具は、総合熟練度を一時的に上乗せして料理の成功率を高めてくれるアイテム。どの調理器具を使用するかは料理ごとに決まっていて、プレイヤーが選ぶことはできない(P22～P24参照)。1回限りの使い捨てアイテムとしては値段が高めなので、敵から手に入れたものを使う程度でいいだろう。

料理器具と熟練度加算値

ホーロー鍋	+1	柳刃包丁	+5
鉄鍋	+3	三徳包丁	+5
土鍋	+4	牛刀包丁	+5
銅鍋	+7	菜切り包丁	+7

ステンレスのフライパン	+1
鉄のフライパン	+3
チタンのフライパン	+4
銅のフライパン	+7

料理ごとの熟練度

料理には適性熟練度のほかに、星の数で表わされる料理効果の熟練度が存在する。この熟練度はその料理を作るたびに増え、32回以上料理して熟練度が星5つになると、その料理の効果を100%引き出せる。なお料理を失敗した場合、HP・TPの回復効果は75%になり、それ以外の効果はステータス異常の回復だけ発揮される。

熟練度と料理効果

星＝熟練度	料理回数	料理効果
なし	0回～1回	75%
☆	2回～3回	80%
☆ ☆	4回～7回	85%
☆ ☆ ☆	8回～15回	90%
☆ ☆ ☆ ☆	16回～31回	95%
☆ ☆ ☆ ☆ ☆	32回以上	100%

基本料理のレシピ

レシピを保存すると白文字で表示されるのが基本料理。リスト中の必要食材は、その料理を作るために絶対必要な食材。調理器具は、リストにあるものを持っていれば左側の器具から自動的に使用される。HP・TPの回復値は、料理の効果が100%発揮された場合の数値。カッコ内の数値は、その料理をアレンジした際に効果がカッコ内の値に変わることを表わしている。

基本料理のレシピ

料理名	◆必要食材 ◇調理器具	熟練	効果
ハンバーガー	◆すじにく、ブレッド、レタス ◇鉄のフライパン、三徳包丁	8	HP28%(22%)回復
一夜漬け	◆キャベツ、ダイコン、キュウリ ◇三徳包丁、菜切り包丁	38	HP50%回復
クリームシチュー	◆すじにく、ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、ミルク ◇鉄鍋、銅鍋	76	HP75%(72%)回復
レモンタルト	◆レモン、ヨーグルト、ミルク、タマゴ、バター ◇ステンレスのフライパン、銅のフライパン	96	HP100%回復
オムライス	◆ライス、タマゴ、タマネギ ◇鉄のフライパン、菜切り包丁	16	TP25%回復
サンドイッチ	◆ブレッド、チーズ、キュウリ、レタス ◇三徳包丁、菜切り包丁	42	TP50%回復
パエリア	◆ライス、タマネギ、トマト、イワシ、マグロ ◇鉄鍋、銅鍋	88	TP75%(65%)回復
フルーツポンチ	◆ヨーグルト、リンゴ、バナナ、イチゴ、キウイ ◇三徳包丁、菜切り包丁	108	TP100%回復
野菜サラダ	◆ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、レタス、キュウリ ◇三徳包丁、菜切り包丁	56	HP・TP25%回復
海鮮カレー	◆イカ、ライス、エビ、ジャガイモ、タマネギ、リンゴ ◇ホーロー鍋、銅鍋	94	HP・TP50%(HP47%)回復
麻婆豆腐	◆とうふ、すじにく ◇鉄のフライパン、チタンのフライパン	22	アタック+10%(+5%)
ペスカトーレ	◆パスタ、イカ、エビ、トマト ◇鉄のフライパン、銅のフライパン	18	スキル+8%(+5%)
ジャムトースト	◆ブレッド、キウイ ◇三徳包丁、菜切り包丁	28	マジック+6%(+5%)
からあげ	◆イカ、タコ、イワシ、レモン ◇柳刃包丁、三徳包丁	34	チェイン+6%(+5%)
ミートローフ	◆すじにく、タマネギ、チーズ、ミルク、タマゴ ◇ホーロー鍋、銅鍋	46	地+8%(+5%)
リゾット	◆ライス、ニンジン、タマネギ、キャベツ、チーズ ◇鉄鍋、銅鍋	50	HP25%回復、水+5%
ボルシチ	◆すじにく、ジャガイモ、タマネギ、キャベツ、トマト ◇ホーロー鍋、銅鍋	54	火+6%(+5%)
おにぎり	◆ライス、イワシ ◇鉄のフライパン、柳刃包丁	58	風+6%(+5%)
ミネストローネ	◆パスタ、トマト、キャベツ、ニンジン、ジャガイモ ◇鉄鍋、銅鍋	68	TP25%回復、毒耐性
ステーキ	◆すじにく、ジャガイモ、ニンジン、バター ◇鉄のフライパン、チタンのフライパン	74	HP28%(25%)回復、衰弱耐性
お刺身	◆イワシ、タイ、マグロ、イカ ◇柳刃包丁、三徳包丁	78	HP25%回復、麻痺耐性
ホイル焼き	◆シャケ、タマネギ、キャベツ、ダイコン、バター ◇鉄のフライパン、ステンレスのフライパン	72	TP25%(22%)回復、鈍足耐性
魚鍋	◆イワシ、シャケ、タイ、マグロ、キャベツ ◇土鍋、銅鍋	114	毒、衰弱、麻痺、凍結、鈍足耐性
スイートパフェ	◆キウイ、バナナ、リンゴ、ミルク ◇三徳包丁、菜切り包丁	20	TP25%、毒回復
ナポリタン	◆パスタ、トマト、すじにく ◇鉄のフライパン、チタンのフライパン	22	HP28%(25%)、衰弱回復
エビチリ	◆イカ、エビ、トマト ◇鉄のフライパン、ステンレスのフライパン	28	HP3%(0%)、TP22%、麻痺回復
ロールキャベツ	◆すじにく、キャベツ、タマゴ ◇ホーロー鍋、銅鍋	26	HP25%(22%)、鈍足回復
チーズケーキ	◆チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト ◇ステンレスのフライパン、銅のフライパン	42	HP25%、戦闘不能回復
肉鍋	◆すじにく、ニンジン、キャベツ、ダイコン、とうふ ◇土鍋、銅鍋	96	HP25%、戦闘不能回復
フルーツジュース	◆キウイ、イチゴ、レモン ◇三徳包丁、菜切り包丁	30	攻撃+

アレンジ料理の作り方

基本料理の食材を一部変えたり、新たに食材を追加することで、効果を増したり違う効果を付加するものがアレンジ料理。アレンジ料理を作るためには、リストの必須食材にアレンジ食材をプラスして料理すればOK。レシピ名は「ベースの基本料理名＋」となり、保存すると黄文字で表示される。リストの必須食材のうち「or」でつながっているものは、その食材のうちどれを使用しても全部使ってもいいことを表している。アレンジ食材の名称につづくカッコ内の数値は、その食材を追加することによって得られる効果。なおアレンジ料理の適性熟練度と料理効果の熟練度はベースの基本料理とデータを共有しているため、どちらかを作れば両方の熟練度が上昇する。

アレンジ料理のレシピ

料理名		◆必須食材　◇アレンジ食材と追加効果
ハンバーガー	+	◆ブレッド、レタス、すじにく or しもふり ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、ジャガイモ(TP+3%)、ニンジン(TP+3%)、タマネギ(TP+3%)、トマト(TP+3%)、タマゴ(マジック+3%)、チーズ(風+3%)
一夜漬け	+	◆キャベツ、ダイコン、キュウリ ◇ニンジン(アタック+3%)、ミソ(知性+)
クリームシチュー	+	◆ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、ミルク、すじにく or しもふり ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、イワシ(HP+3%)、シャケ(HP+3%)、チーズ(TP+3%)、ヨーグルト(TP+3%)、ライス(スキル+3%)、ブレッド(地+3%)
レモンタルト	+	◆レモン、ヨーグルト、ミルク、タマゴ、バター ◇キウイ(水+5%)、イチゴ(スキル+5%)、バナナ(衰弱回復)、リンゴ(知性+)
オムライス	+	◆ライス、タマゴ、タマネギ ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、ニンジン(TP+3%)、トマト(TP+3%)、レモン(TP+3%)、チーズ(毒回復)、ミルク(防御+)、バター(チェイン+3%)
サンドイッチ	+	◆ブレッド、チーズ、キュウリ、レタス ◇マグロ(HP+3%)、ジャガイモ(TP+3%)、ニンジン(TP+3%)、タマネギ(TP+3%)、トマト(TP+3%)、タマゴ(地+3%)
パエリア	+	◆ライス、タマネギ、トマト、イワシ or シャケ、マグロ or タイ ◇イカ(鈍足耐性)、エビ(命中+)、イワシ(TP+5%)、シャケ(TP+5%)、マグロ(TP+5%)、タイ(TP+5%)、ニンジン(アタック+5%)、レモン(火+5%)
フルーツポンチ	+	◆ヨーグルト、リンゴ、バナナ、イチゴ、キウイ ◇レモン(麻痺回復)、チーズ(命中+)、ミルク(マジック+5%)、バター(光+5%)
野菜サラダ	+	◆ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、レタス、キュウリ ◇キャベツ(TP+3%)、ダイコン(TP+3%)、トマト(TP+3%)、チーズ(毒回復)、タマゴ(HP継続回復)、パスタ(チェイン+5%)
海鮮カレー	+	◆ライス、エビ、ジャガイモ、タマネギ、リンゴ、イカ or タコ ◇イカ(HP+3%)、タコ(HP+3%)
麻婆豆腐	+	◆とうふ、すじにく or しもふり ◇すじにく(アタック+5%)、しもふり(アタック+7%)、タマネギ(スキル+3%)、ミソ(火+3%)
ペスカトーレ	+	◆パスタ、エビ、トマト、イカ or タコ ◇イカ(スキル+3%)、タコ(スキル+3%)、イワシ(HP+3%)、シャケ(TP+3%)、タイ(HP+5%)、マグロ(TP+5%)、チーズ(衰弱回復)、バター(水+3%)
ジャムトースト	+	◆ブレッド、キウイ or イチゴ or レモン or バナナ or リンゴ ◇キウイ(マジック+1%)、イチゴ(マジック+1%)、レモン(マジック+1%)、バナナ(マジック+1%)、リンゴ(マジック+1%)、チーズ(鈍足回復)、ミルク(HP継続回復)、バター(闇+3%)
からあげ	+	◆イカ、タコ、レモン、イワシ or シャケ or タイ or マグロ ◇イワシ(チェイン+1%)、シャケ(チェイン+1%)、タイ(チェイン+1%)、マグロ(チェイン+1%)
ミートローフ	+	◆タマネギ、チーズ、ミルク、タマゴ、すじにく or しもふり ◇すじにく(地+3%)、しもふり(地+5%)、ジャガイモ(麻痺回復)、ニンジン(攻撃+)
リゾット	+	◆ライス、ニンジン、タマネギ、キャベツ、チーズ ◇ジャガイモ(戦闘不能回復)、トマト(HP継続回復)
ボルシチ	+	◆ジャガイモ、タマネギ、キャベツ、トマト、すじにく or しもふり ◇すじにく(火+1%)、しもふり(火+3%)
おにぎり	+	◆ライス、イワシ or シャケ or タイ or マグロ ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、イワシ(風+1%)、シャケ(風+1%)、タイ(風+3%)、マグロ(風+3%)、バター(凍結回復)、ミソ(アタック+3%)
ミネストローネ	+	◆パスタ、トマト、キャベツ、ニンジン、ジャガイモ ◇ニンジン(TP+3%)、ミソ(TP+5%)
ステーキ	+	◆ジャガイモ、ニンジン、バター、すじにく or しもふり ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、タマネギ(スキル+5%)、タマゴ(風+5%)
お刺身	+	◆イワシ、タイ、マグロ、イカ ◇タコ(鈍足回復)、エビ(追加可能だが効果はなし)、シャケ(チェイン+3%)、ダイコン(光+5%)
ホイル焼き	+	◆タマネギ、キャベツ、ダイコン、バター、シャケ or イワシ or タイ or マグロ ◇イワシ(TP+3%)、シャケ(TP+3%)、タイ(TP+5%)、マグロ(TP+5%)
魚鍋	+	◆イワシ、シャケ、タイ、マグロ、キャベツ ◇タコ(HP+3%)、エビ(スキル+5%)、ダイコン(地+5%)

料理名		◆必須食材　◇アレンジ食材と追加効果
スイートパフェ	＋	◆キウイ、バナナ、リンゴ、ミルク ◇イチゴ(TP+3%)、レモン(TP+3%)
ナポリタン	＋	◆パスタ、トマト、すじにく or しもふり ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、ニンジン(防御+)、タマネギ(水+3%)
エビチリ	＋	◆エビ、トマト、イカ or タコ ◇イカ(HP+3%)、タコ(HP+3%)、タマネギ(風+3%)、タマゴ(闇+3%)
ロールキャベツ	＋	◆キャベツ、タマゴ、すじにく or しもふり ◇すじにく(HP+3%)、しもふり(HP+5%)、ニンジン(命中+)、トマト(火+5%)
チーズケーキ	＋	◆チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト ◇キウイ(TP+3%)、イチゴ(TP+3%)、レモン(TP+3%)、バナナ(TP+3%)、リンゴ(TP+3%)、バター(光+5%)
肉鍋	＋	◆ニンジン、キャベツ、ダイコン、とうふ、すじにく or しもふり ◇すじにく(戦闘不能回復)、しもふり(毒、衰弱、麻痺、戦闘不能回復)、タマゴ(マジック+3%)、バター(闇+5%)
フルーツジュース	＋	◆キウイ、イチゴ、レモン ◇バナナ(マジック+3%)、リンゴ(水+3%)

シークレット料理の作り方

食材を教えてくれるシェフが存在せず、レシピを保存すると緑文字で表示されるのがシークレット料理。食材を6つも使うだけあり、どのレシピも基本料理に比べて格段に効果が高い。適性熟練度は200とかなり高いが、料理に失敗してもそれなりに効果を得られるためあまり気にする必要はない。称号の入手にも関係するので、食材が揃ったらすぐに作ってしまおう。

シークレット料理のレシピ

料理名	◆必要食材　◇調理器具	熟練	効果
栄養ドリンク	◆ヨーグルト、チーズ、バナナ、レモン、トマト、すじにく ◇土鍋、銅鍋	200	HP75%、戦闘不能回復
海の精の贈り物	◆マグロ、タイ、イワシ、エビ、タコ、イカ ◇柳刃包丁、三徳包丁	200	HP75%、毒、衰弱、麻痺回復
ゴージャスサラダ	◆キュウリ、レタス、トマト、タイ、エビ、しもふり ◇土鍋、銅鍋	200	HP･TP75%回復、HP継続回復
みそおでん	◆ミソ、とうふ、タマゴ、ダイコン、シャケ、タコ ◇土鍋、銅鍋	200	HP･TP25%回復、 毒、衰弱、麻痺、凍結、鈍足耐性
マーボーカレー	◆とうふ、ライス、タマネギ、ニンジン、ジャガイモ、しもふり ◇三徳包丁、銅のフライパン	200	HP･TP100%回復
フルーツサンド	◆ブレッド、チーズ、リンゴ、バナナ、イチゴ、キウイ ◇三徳包丁、菜切り包丁	200	TP75%回復、命中+

「？(ハテナ)」料理の作り方

レシピ名が紫文字で表示される「？」料理は、基本料理にアレンジ食材以外の食材を追加するか、シークレット料理から特定の食材を1つ抜き、別の食材を加えることで作れる。「？」料理はHP･TPの回復効果がベース料理の75%なので、称号の入手以外には役に立たない。なお「？」料理の適性熟練度と料理効果の熟練度は、アレンジ料理と同じくベース料理とデータを共有している。

シークレット料理から？料理を作る場合のレシピ

料理名	◆必要食材	効果
栄養ドリンク？	◆チーズ、バナナ、レモン、トマト、すじにく	HP56%、戦闘不能回復
海の精の贈り物？	◆マグロ、タイ、エビ、タコ、イカ	HP56%、毒、衰弱、麻痺回復
ゴージャスサラダ？	◆レタス、トマト、タイ、エビ、しもふり	HP･TP56%回復、HP継続回復
みそおでん？	◆とうふ、タマゴ、ダイコン、シャケ、タコ	HP･TP19%回復、毒、衰弱、麻痺、凍結、鈍足耐性
マーボーカレー？	◆ライス、タマネギ、ニンジン、ジャガイモ、しもふり	HP･TP75%回復
フルーツサンド？	◆チーズ、リンゴ、バナナ、イチゴ、キウイ	TP56%回復、命中+

冒険に役立つ操作&メニュー

BATTLE SYSTEM

詳しく覚えなくともクリアはできるが、一度知ってしまえば病みつきになるのが本作品の戦闘システム。思い通りにキャラクターを動かし、効率よくダメージを与え、極めたコンボを叩き込むために、ここで紹介する知識を役立ててほしい。

◆キャラクターのステータス

名前と称号

キャラクターの名前と称号はステータス画面で自由に変更可能。称号(P308参照)はレベルアップ時のパラメータ上昇値に影響を与えるものが多く、各キャラクターのパラメータをプレイヤーの好みにあわせて成長させることができる。

キャラクターの名前を変えると称号にも反映される。称号の効果は変わらないが、要は雰囲気の問題。

戦闘に関するパラメータ

LVやHPといった戦闘に関係するパラメータには、それぞれ下にまとめたような意味がある。どのパラメータを重視するかによってキャラクターの個性が決まるので、称号や装備品を変えるときはこれらのパラメータを必ず確認しよう。

クリティカル、防御回数、ダメージ軽減、移動速度のパラメータは装備品変更画面でしか見られない。

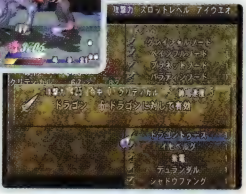
各パラメータの役割

項目	役割
LV	強さの目安。NEXT経験値を満たすごとにアップし、各パラメータが上昇する。レベルが高いほど戦闘からの逃走速度が高くなり、同じモンスターからの獲得経験値が減少する。最高レベルは200。ゲームスタート時のレベルはカイルが5、ロニが6。途中で仲間になるキャラクターの最低レベルは、ジューダス、リアラ、ハロルドが5、ナナリーは6
HP	体力を現わす値で、ゼロになると戦闘不能状態に陥る。最大値は装備品による上昇を含めて9999
攻撃	武器を使う攻撃で与えるダメージに関係する。最大値は800+武器の攻撃力
防御	晶術以外の攻撃で受けるダメージを軽減する。最大値は600+防具の防御力
知性	晶術で与えるダメージに関係する。最大値は装備品による上昇を含めて400
命中	武器を使う攻撃の命中率に関係する。最大値は装備品による上昇を含めて300
回避	武器を使う攻撃に対する回避率に関係する。最大値は装備品による上昇を含めて300
幸運	状態異常やパラメータ変化の発生率に関係する
SP回復	SPの回復力に関係する
SP軽減	SPの消費量を軽減する
TP回復	TPの回復力に関係する。最大値は装備品による上昇を含めて500
TP軽減	TPの消費量を軽減する。最大値は装備品による上昇を含めて500
詠唱速度	晶術の詠唱速度に関係する。最大値は装備品による上昇を含めて500
属性	地、水、火、風、光、闇の6つに分類され、それぞれに属する攻撃のダメージを増減する
クリティカル	クリティカルヒットの発生率に関係する
防御回数	武器攻撃を連続で防御できる回数。この回数を超えて防御するとガードクラッシュが発生
ダメージ軽減	晶術以外の攻撃で受けるダメージを軽減する
移動速度	戦闘時の移動速度に関係する

モンスターのステータス

モンスターにも味方キャラクターと同じようにステータスがあり、スペクタクルズ(P335参照)を使っていれば、モンスター図鑑でその詳細を確認できる。モンスターはレベルアップしない代わりに、戦闘ランク(P27参照)によってパラメータが変化する。なおモンスターのTP軽減には実質意味がなく、同じ技でもモンスターごとにTP消費量は大きく異なる。またモンスター特有のパラメータとして、種族、重さ、飛行能力、特殊抵抗の4つが設定されている。

例外的に、アクアラビリンスでは戦闘ランク以外でもモンスターのパラメータが変化する。(P262参照)



武器の中には特定の種族に強いものがある。あらかじめ戦う相手が決まっている闘技場やボス戦で活用しよう。

モンスターのみのステータス

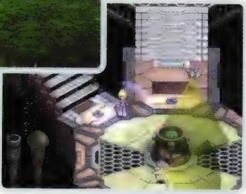
項目	内容
種族	竜族、機械、獣、飛翼、悪魔、無機物の6種族には弱点が存在する。人族はレンズを落とさない
重さ	攻撃を受けて空中へ浮かされるときの高さに関係する。5段階あり、重さ1がもっとも軽くて浮かされやすく、重さ5のモンスターは絶対に浮かされない
飛行能力	空中を移動する能力を持ち、攻撃を受けて落下すると必ず空中へ飛び上がろうとする。一部の敵は攻撃を受けても絶対に落下しない
特殊抵抗	毒、衰弱、麻痺、凍結、鈍足、時間停止のうち、抵抗を持つ状態異常を100%防ぐ

◆戦闘発生の仕組み

ランダム戦闘とイベント戦闘

フィールドやダンジョンでは、ある程度の距離を徒歩で移動すると必ず戦闘が発生する。このとき出現するモンスターは、地域やダンジョンによって異なる複数のグループからランダムで選ばれるため、これをランダム戦闘と呼ぶ。イベント戦闘は物語の流れで必ず起こる戦闘のことで、出現するモンスターは固定であることが多い。また、イベント戦闘の中でも特に強力なモンスターが出現する戦闘を「ボス戦」と呼ぶ。

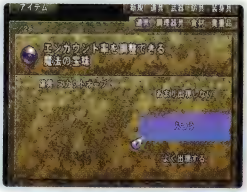
フィールドでは特に森の中でランダム戦闘が起こりやすい。戦闘をしたくない場合は、森を避けて移動しよう。



ダイクロフトのように、敵アイコンに触れるとランダム戦闘(P223参照)になるダンジョンも存在する。

ホーリィボトルとダークボトル

ホーリィボトルはランダム戦闘を起こりにくくするアイテムで、使用中は普段と比べて、戦闘せずに移動できる距離が約2倍になる。なるべく戦闘を回避したいとき、例えば制限時間のあるイベントで重宝するだろう。ダークボトルはその逆で、使用中は普段の約4分の1の距離を移動しただけで戦闘が発生する。モンスター図鑑の完成やレベルアップが目的で戦闘を繰り返すときは、このダークボトルを利用するといい。



スカウトオーブ(P336参照)は2つのボトルの効果を自由に選べるうえ、効果が永久に持続する便利なアイテムだ。

◆戦闘のルールと戦闘ランク

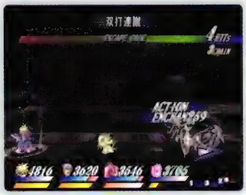
HPが何よりも重要

戦闘に勝つためには、戦闘に参加した敵パーティ全員のHPをゼロにして、戦闘不能にすればいい。反対に味方パーティ全員を戦闘不能にされてしまった場合はゲームオーバーとなり、以前のセーブデータからプレイを再開することになる。

なるべくなら見たくない全滅画面。ちなみに、全滅時のメッセージには先頭キャラクターの名前が使われる。

戦闘から逃げる

操作しているキャラクターを画面左端に寄せると逃走用のゲージが現れ、このゲージがいっぱいになるまで方向キーを左へ入れ続けると逃走できる。ゲージはガードの動作中やダメージを受けているあいだは減少していくことに気をつけよう。



味方のパーティレベル(P28参照)が高いほどゲージは速くたまる。なおイベント戦闘からは逃げられない。

戦闘ランクの変更

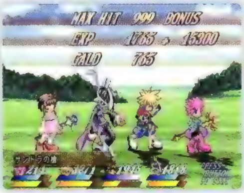
戦闘ランクは戦闘の総合的な難易度に関係している。戦闘ランクにはイージー、ノーマル、セカンド、ハード、マニア、アンノウンの5段階あるが、ノーマルとセカンド以外の戦闘ランクを選ぶには対応する称号(P309参照)を入手している必要がある。

移動時ならいつでも変更可能。基準はノーマルで、イージーがもっとも易しく、アンノウンが一番難しい。

戦闘ランクの影響

戦闘ランクはノーマルが基準で、ランクを変更すると下表の倍率にしたがってモンスターのパラメータが変化し、さらに、難易度に比例してモンスターの攻撃頻度が高くなっていく。

難易度の高い戦闘ランクほど、モンスターが落とす武器防具に高レベルのスロット効果がつきやすくなり、コンボで得られる経験値(P28参照)およびグレードの上限値(P29参照)が高くなるというメリットがある。変更タイミングは自由なので、目的に応じて使い分けるといい。



戦闘ランクが高くないと、せっかくコンボを決めても高評価を得られない。腕に自身があるなら難易度を上げよう。

戦闘ランクとモンスターのパラメータ

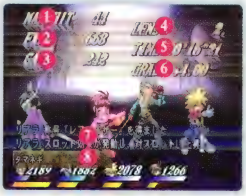
ランク	LV	HP	攻撃	知性	命中	回避
イージー	0.8	0.9	0.7	0.7	0.8	0.9
ノーマル	1	1	1	1	1	1
セカンド	1	1	1.2	1.2	1.1	1
ハード	1.2	1.2	1.4	1.3	1.3	1.2
マニア	1.3	1.5	1.7	1.6	1.6	1.3
アンノウン	1.6	2	2.5	2	2	1.6

◆戦闘終了時の処理

戦闘結果の確認

戦闘に勝利すると、モンスターから入手した経験値やガルド、グレードなどが右のように表示される。ただし、オート料理を設定していた場合、料理の種類と成否は表示されるが、使用した調理器具は表示されない。また複数の武器防具にプラティナム系のスロット(P342参照)をつけていた場合、どのスロット効果が発動したのかまではわからない。調理器具とスロットについてはアイテムおよび装備画面で確認しよう。

戦闘終了画面



1. 戦闘中の最大コンボ数
2. 取得経験値の合計
3. 取得ガルドの合計
4. 取得レンズの合計
5. 戦闘時間
6. 加算されるグレード
7. 習得特技などの報告
8. 敵の落としたアイテム

経験値の入手

戦闘終了時に入手できる経験値は、味方と敵のパーティレベルによって右にまとめたような修正を受ける。このため、味方キャラクターのレベルが高くなると、同じモンスターから得られる経験値は最高で4分の1まで減少してしまう。

コンボ(P45参照)のヒット数に応じて得られる経験値は、パーティレベルによる修正を受けないかわりに、戦闘ランクに応じて得られる経験値の上限が決められている。例えば戦闘ランクノーマルで150ヒットのコンボを決めたとしても、100ヒット分の経験値しか得られない。

パーティレベルの求め方

A=いちばん高い味方のレベル×(味方の総数+19)
B=いちばん高い敵のレベル×(敵の総数+19)
パーティレベル=(A−B)÷20

※結果は端数切り捨て。結果が1未満の場合はパーティレベルを0、結果が19以上の場合はパーティレベルを18とする

経験値の求め方

経験値=
敵の基本経験値合計×(24−パーティレベル)÷24

※結果は端数切り捨て

コンボ経験値の求め方

n=ヒット数
コンボ経験値=n×(n+6)÷6

※結果は端数切り捨て。ヒット数は戦闘ランクによって修正される

戦闘ランクによるヒット数修正

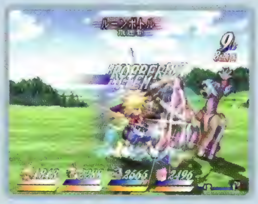
ランク	修正値
イージー	ヒット数−2
ノーマル	修正なし
セカンド	ヒット数+2
ハード	ヒット数+4
マニア	ヒット数+6
アンノウン	ヒット数+8

戦闘ランクによるコンボ経験値の上限

ランク	有効ヒット数	最大経験値
イージー	52ヒット	466
ノーマル	100ヒット	1766
セカンド	148ヒット	3900
ハード	196ヒット	6866
マニア	244ヒット	10666
アンノウン	292ヒット	15300

◆◆◆盗んだアイテムと落としたアイテム

盗めるアイテムと落とすアイテムはモンスターごとに異なるので、モンスター図鑑を完璧に埋めるのであればしっかり区別しよう。モンスターからアイテムを盗むと「ROBBER ITEM」の表示とともに、画面上部にアイテム名が表示される。モンスターがアイテムを落とした場合は「GET ITEM」と表示され、アイテムの種類は戦闘終了時に判明する。



盗んだアイテムは赤地に白文字で画面上部に表示される。技名と間違えやすいのが欠点。

◆テクニカルスマッシュとグレード

テクニカルスマッシュの発生

テクニカルスマッシュは特定の条件を満たした状態で敵を倒したときに発生・加算されるポイントで、グレード、ブラスターカウント(P36参照)を増加させるほか、モンスターが落とすアイテムの入手確率を「基本入手率×(30+スマッシュ加算値)÷30」に修正する。

テクニカルスマッシュを発生させるとアイテムの入手確率がグッと高くなる。コレクター図鑑の完成に利用しよう。

テクニカルスマッシュ

名称	スマッシュ条件	スマッシュ加算値
BUSTER（バスター）	1回の個人連携中に2体以上の敵を倒す	(撃破数−1)×6−1
CHAIN（チェイン）	倒した敵に与えた個人のコンボ連携数が4以上	(連携数−3)×4
NO DAMAGE（ノーダメージ）	味方が1人もダメージを受けていない	3
AERIAL（エアリアル）	倒したキャラクターと敵の両方が空中にいる	2
TRAIANGLE（トライアングル）	3種類の通常攻撃を組み合わせたコンボで倒す	3
STATUS DAMAGE（ステータスダメージ）	マイナス効果が継続中の敵を倒す	4
ACTION（アクション）	連携中にアクションエンチャントを使用	5
BLASTER（ブラスター）	スピリッツブラスター中に倒すか、秘奥義で倒す	9
PERFECT（パーフェクト）	ほかのテクニカルスマッシュ発生条件をすべて満たす	10000

戦闘の評価値「グレード」

グレードは戦闘内容に対する評価を数値で表わしたもので、称号(P308参照)と2周目以降のプレイ(P68参照)に関係している。グレードを上下させる行動は下にまとめた通りで、獲得したポイントは、戦闘終了時にそれまでの累積値に加算される。1回の戦闘で獲得できるグレードの下限はマイナス2で、上限は戦闘ランクによって決まっている。ただしボス戦では下限がマイナス10に、上限はそれぞれの10倍になる。なおグレードの累積値は本編をクリアすると、2周目が始まる前に確認できる。

グレードが上がる行動

（増加値　小↑↓大）

- 小　コンボを決める
- テクニカルスマッシュの発生
- 敵の攻撃をガードする
- アクションエンチャントを使用
- 敵の晶術をマジックガードする
- 敵の攻撃をプレスガードする
- 敵の連携をすべて空振りさせる
- 敵を倒す
- 大　ボスを倒す

戦闘ランクとグレードの上限値

ランク	グレード上限	ランク	グレード上限
イージー	2.00	ハード	8.00
ノーマル	4.00	マニア	10.00
セカンド	6.00	アンノウン	12.00

グレードが下がる行動

（減少値　小↑↓大）

- 小　敵から10ヒット以上のコンボを受ける
- ダメージを受ける
- 敵に攻撃をガードされる
- 戦闘メニューを開く
- SP50%以下のときに攻撃
- 敵がプラスの耐性を持つ属性で攻撃
- アイテムを使う
- 味方が状態異常になる
- 連携をすべて空振りする
- 味方に回復系の魔法を使用
- 同じ特技、奥義、晶術を連続で使用
- SPが0になる
- 敵に逃げられる
- 術・技をセットし直す
- 味方がステータス異常のまま戦闘を終了
- 装備を変更する
- 味方が戦闘不能になる
- 大　味方が戦闘不能のまま戦闘を終了

◆作戦と攻撃・防御の設定

作戦と号令の関係

作戦は味方キャラクターの攻撃方法と行動パターンを個別に設定するもので、さらに攻撃・防御の頻度を5段階に調節できる。「号令」は作戦を実行させるためのかけ声で、任意の号令名をつけて3つまで作戦を保存しておける。

設定可能な号令名

・・・・・	よし、いくぜ!
みんな頼むぞ	突撃しろ!
今は耐えろ	晶術で攻めろ
俺にまかせろ	例の作戦
今が好機だ	ザコを蹴散らせ

隊列の決定

隊列は戦闘中の味方キャラクターの位置を決めるもので、前衛は敵にもっとも近づき、後衛は敵からもっとも遠ざかり、中衛はその中間に位置する。隊列は作戦とキャラクターによって決まっていて、細かく調節することはできない。

この設定ではカイルが前衛、ロニが中衛、リアラとハロルドが後衛。位置を変えたいときは作戦を変更しよう。

作戦と攻撃・防御設定の内容

作戦名	行動内容
お前にまかせる	固有の思考と隊列位置でもっとも近い敵を狙う。カイルとロニは前衛からの武器攻撃、ジューダスとナナリーは中衛からの武器攻撃、リアラとハロルドは後衛からの晶術詠唱を行うことが多い
近くの敵を狙え	カイル、ロニ、ジューダスは前衛から、リアラ、ナナリー、ハロルドは中衛から武器攻撃でもっとも近くの敵を狙う
リーダーに続け	操作キャラクターの後方に位置して、同じターゲットを狙う。攻撃はプレイヤーの攻撃中に追随して行う
反撃に努めろ	前衛に位置してもっとも近い敵を武器攻撃で狙う。攻撃は味方が敵の攻撃をガードしたあとか、攻撃中の味方に追随して行う。
敵のスキをつけ	中衛に位置してもっとも近い敵を狙う。対象のSPが50%以上であれば晶術を中心に、SP50%未満であれば武器攻撃を中心に行う
後衛を護れ	中衛に位置して、近くの敵を武器攻撃するか、攻撃中の敵を晶術で狙う
敵の数を減らせ	その時点でもっともHPの低い敵を狙う。カイル、ロニ、ジューダス、ナナリーは中衛から、対象が敵パーティの最前列であれば武器攻撃で、それ以外の位置であれば晶術で攻撃。リアラとハロルドは後衛から晶術で狙う
空の敵を狙え	カイル、ロニ、ジューダス、ナナリーは中衛から、リアラとハロルドは後衛から飛行する敵を狙う。対象が敵パーティの最前列ならば武器攻撃を、それ以外ならば晶術を中心に行う
素早い敵を倒せ	後衛に位置して、敵パーティのうちもっとも回避の高い敵を狙って晶術を中心に攻撃する
晶術を使わせるな	後衛に位置して、晶術詠唱中の敵を狙って晶術を詠唱、発動する。晶術の詠唱終了後、敵が晶術を詠唱していない場合は3秒間発動を待機する。待機時間内に敵が晶術を詠唱しなかった場合はもっとも近い敵を狙って発動する

攻撃設定

1	敵が近くにいなければメニューから指定しない限り攻撃行動を取らない
2	SP、TPともに75%以下になると攻撃行動を控える
3	SP、TPともに50%以下になると攻撃行動を控える
4	SP、TPともに25%以下になると攻撃行動を控える
5	SP、TPともに0になるまで攻撃を続ける

防御設定

1	敵が近くにいなければ攻撃設定が1の場合は移動せずにガードを優先する。攻撃設定が2～5の場合は攻撃行動を優先する
2	HPが25%未満になると武器による攻撃を控え、カイル、ジューダス、ナナリーは晶術でのみ攻撃する。ロニ、リアラ、ハロルドはHPが25%未満の味方に回復系晶術を使用
3	HPが50%未満になると武器による攻撃を控え、カイル、ジューダス、ナナリーは晶術でのみ攻撃する。ロニ、リアラ、ハロルドはHPが50%未満の味方に回復系晶術を使用
4	HPが75%未満になると武器による攻撃を控え、カイル、ジューダス、ナナリーは晶術でのみ攻撃する。ロニ、リアラ、ハロルドはHPが75%未満の味方に回復系晶術を使用
5	HPが100%未満になると武器による攻撃を控え、カイル、ジューダス、ナナリーは晶術でのみ攻撃する。ロニ、リアラ、ハロルドはHPが100%未満の味方に回復系晶術を使用

◆戦闘モードと基本操作

3つの戦闘モード

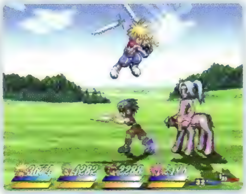
戦闘モードは戦闘中の操作方法を制限するもので、自動操作のオート、攻撃操作の簡単なセミオート、制限のないマニュアルの3つがある。戦闘中でもセレクトボタンでモードを変更できるが、ムーンセレクター(P333参照)使用時は、1Pコントローラのセレクトボタンでは変更できなくなっている。

戦闘モードごとの特徴

オート	設定された作戦と攻撃・防御設定に従ってCPUが操作する。プレイヤーはCPUが行動していないときのみ、画面左へ歩かせることが可能
セミオート	通常攻撃・特技を入力すると、CPUが自動的に間合いを調節して攻撃してくれる。攻撃後に方向キーを右へ入れておかなかった場合、作戦に応じた隊列位置へダッシュで戻る
マニュアル	プレイヤーがすべての操作を行う

戦闘時の基本操作

プレイヤーが戦闘中に行える操作は下にまとめた通り(P32～P34参照)。マジックガード、プレスガード、バックステップをスムーズに行うためには、■ボタンと方向キーを同時に入力するのではなく、ガード動作を取ってから方向キーを入れるように心がけよう。また、実用性はあまりないが、■ボタン+方向キー↑でジャンプしてから方向キー+◎ボタンと入力すれば、セミオート操作でもその場でジャンプ攻撃を出せる。



セミオート操作だとジャンプ操作がかえって複雑になる。戦闘に慣れてきたらマニュアル操作がオススメだ。

基本操作のコマンド

歩き	←または→に方向キーを入力
ダッシュ	←または→に方向キーを素早く2回入力
ジャンプ	■ボタン+↑またはガード中に↑ (S)、方向キーを↑に入力(M)
通常攻撃(斬り)	◎ボタンまたは→+◎ボタン
通常攻撃(上空)	↑+◎ボタン
通常攻撃(突き)	↓+◎ボタン
通常攻撃(払い)	←+◎ボタン
ジャンプ攻撃(斬り)	離れた間合いで◎ボタンを2回入力(S)、ジャンプ中に◎ボタン(M)
ジャンプ攻撃(上空)	離れた間合いで◎ボタンを2回入力後、↑へ入れ続ける(S)、ジャンプ中に↑+◎ボタン(M)
ジャンプ攻撃(突き)	離れた間合いで◎ボタンを2回入力後、↓へ入れ続ける(S)、ジャンプ中に↓+◎ボタン(M)
ジャンプ攻撃(払い)	離れた間合いで◎ボタンを2回入力後、←へ入れ続ける(S)、ジャンプ中に←+◎ボタン(M)
特技・奥義・晶術	⊗ボタン(任意の方向キーと組み合わせ可)
ガード	■ボタン
マジックガード	ガード中に↓
プレスガード	ガード中に↑
バックステップ	ガード中に←
受け身	叩きつけられる瞬間に■ボタン
特技のショートカット	L2またはR2ボタン
ターゲットの変更	R1ボタンを押したまま←または→
号令の変更	L1ボタンを押したまま←または→
戦闘メニューを開く	△ボタン

※コマンド中のSはセミオートを、Mはマニュアルを表す

◆◆◆時間単位の「フレーム」

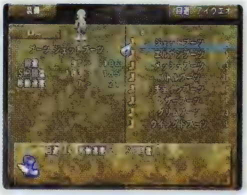
本書では時間を表わす単位としてフレームを用いることがある。1フレームは60分の1秒で、例えば「○○の効果時間は320フレーム」と表記されていた場合、その効果が5秒と20フレーム(約5.3秒)のあいだ継続することを表わしている。普通にプレイしている分には意識しなくても問題ないので、本書に記載されている各種計算式を利用するときに思い出してほしい。

継続効果の時間はすべてフレーム単位で計算されている。知識の1つとして覚えておこう。

◆基本操作の性質と特徴

移動(歩き、ダッシュ、ジャンプ)

歩きとダッシュのスピードはカイルが一番速く、ジューダス、ハロルド、ロニ、ナナリー、リアラの順に遅くなる。また、カイルは前方に比べて後方への歩行速度が遅く、ロニは後方への歩行速度が極端に遅い。ジャンプ力は全員共通だ。

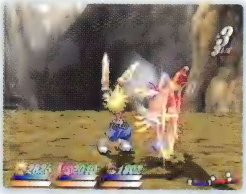


移動速度が速いほど攻撃を避けやすく、味方との連携もしやすい。前衛キャラクターにはいい靴を装備させよう。

通常攻撃・ジャンプ攻撃

方向キー＋◎ボタンで出せる攻撃全般を通常攻撃、ジャンプ中に方向キー＋◎ボタンで出せる技全般をジャンプ攻撃と呼び、これに特技を加えた晶術以外の攻撃全般を武器攻撃と呼ぶ。通常攻撃とジャンプ攻撃には斬り、上空、突き、払いの4種類があり、それぞれ右のような性質を持つ。

敵味方の武器攻撃がぶつかり合うとウェポンスパークが起こり、お互い後方に弾かれて攻撃が中断される。ただし飛び道具(攻撃が体から離れる技)でウェポンスパークが起こることはない。



通常攻撃は種類によってわずかずつ性能が異なるが、気にするほどではない。敵に当てやすい技を選ぼう。

通常技の特徴

斬り	攻撃範囲が広めで小さな敵にも当てやすい。命中率が下がりやすい
上空	攻撃範囲が上方向に広く、飛行する敵に当てやすい。敵を浮かせる技が多い
突き	攻撃範囲が横方向に広い。攻撃力が高くなる反面、命中率が低い
払い	攻撃範囲は斬りよりもやや狭い。攻撃力が低くなる分、命中率に優れる
ジャンプ(斬り)	攻撃範囲の広い技が多く、どんな敵にも当てやすい
ジャンプ(上空)	攻撃範囲が高い位置になる技が多い。高く飛ぶ敵に当てやすい
ジャンプ(突き)	攻撃範囲が下方向になる技が多い。攻撃力は高いが当てにくい
ジャンプ(払い)	ジャンプ斬りと同じ技が多く当てやすい。攻撃力が若干低くなる

ウェポンスパーク

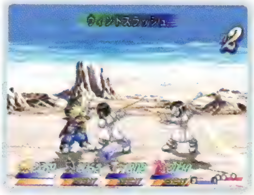
ウェポンスパークを起こすと弾かれて仕切直しとなる。先手を取られないように素早く攻撃を再開しよう。

特技、奥義、晶術

TP(P35参照)を消費して出す武器攻撃が特技で、単に技とも呼ばれる。奥義は特技の一種で、攻撃の優先度(P44参照)が特技よりも高い。晶術はいわゆる魔法で、単に術とも呼ばれる。TPを消費するうえに、詠唱をジャマされると発動しないという欠点があるが、武器攻撃に比べてダメージを軽減する手段が少なく、攻撃範囲も格段に広い。晶術には下級、中級、上級の3タイプがあり、タイプによって同時発動の法則(P55参照)が異なる。なお、詠唱中にも右にまとめた操作を行える。ただし「発動の待機」以外の操作はプレイヤーが操作するキャラクターのみ可能だ。

詠唱中に可能な操作

詠唱時間短縮	方向キーを特定の方向に何度も入力(P60参照)
詠唱のキャンセル	▣ボタンを押しながら⬆
微調整移動	▣ボタンを押しながら⬅または➡
ターゲット変更	⊗ボタンを押しながら⬅または➡
発動の待機	⊗ボタン(L2、R2ボタン)を押し続ける



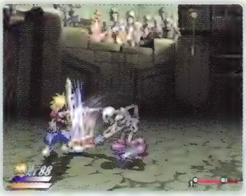
特技の予約

行動中のキャラクターに技・術の指示を出すと「RESERV.」の表示が出て、行動終了後にその技を出す。

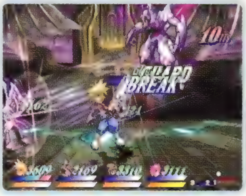
ガード

ガードを使っているあいだは、武器攻撃によって受けるダメージを、腕防具に設定されているダメージ軽減の割合だけ軽減できる。

1秒以内の間隔で、武器攻撃を連続ガードし続けるとその回数が累積していき、累積数が腕防具の防御回数を越えるとガードブレイク状態になる。ただし、回避（P37参照）によって自動的にガードを使った場合は連続ガードとみなされない。ガードブレイクさせられたキャラクターはのけぞってしまい、約1秒間攻撃を回避できない状態になる。ちなみに腕防具を装備していない場合の防御回数は2、ダメージ軽減は50％だ。



武器攻撃をガードで防ぐと相手に隙ができる。◉ボタンを離せばガードはすぐ解けるので、すかさず反撃しよう。



ガードブレイク

連続でガードできる回数には限界がある。前衛キャラクターにはなるべく防御回数の多い防具を装備させよう。

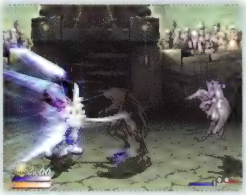
マジックガード

マジックガードは晶術によって受けるダメージを2分の1にできる。ただし、1回につきSP（P35参照）を20％消費する、発動から40フレーム経過で効果がなくなる、効果消滅から20フレームの間は再発動できない、という3つの欠点がある。

術の発動タイミングに合わせてガードしよう。なお、マジックガードでなければ防げないモンスターの技もある。

プレスガード

プレスガードは前進しながら武器攻撃をガードする防御方法で、ガードに成功すると相手のSPを20％減らすことができる。ただし1回につきSPを5％消費する。また、動作終了時に20フレームの隙があり、そのあいだは一切行動できない。



単発で威力の高い武器攻撃を持つ相手に有効だ。一応飛び道具に対して使ってもSPを減らすことが可能。

バックステップ

バックステップを行うと、SPを5％消費して、前を向いたまま後方に素早く後退できる。自分の左側にも敵がいる場合はバックステップで敵をすり抜けることが可能で、さらにすり抜けた敵の方向へ自動的に振り返ってくれる。またバックステップ中は回避が20％アップするうえ、回避に成功すると自分のSPに関係なくパリー（P35参照）が発生する。

バックステップの動作終了時にSPが50％以上あれば、方向キー＋◉ボタンの入力で、バックステップの隙をキャンセル（P42参照）して通常攻撃を出すことができる。この攻撃はブレイクアタックとなり、敵の防御回数を1回あたり4〜8減らす効果を持つ。ガードブレイクを狙うときに有効だ。

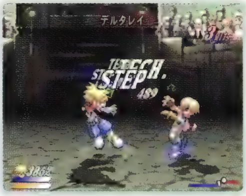
ガードから素早く移動に移れるため、とっさに間合いを離したり、敵の攻撃を空振りさせたいときに便利。

ブレイクアタック

バックステップの隙をキャンセルしてそのまま攻撃に移れるブレイクアタック。敵をすり抜けたときが狙い目だ。

受け身

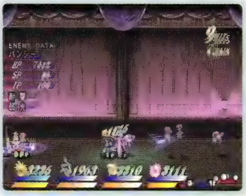
攻撃を受けてふっ飛ばされたとき、着地の瞬間に■ボタンで受け身が取れる。受け身に成功すると「TECH.STEP」と表示され、倒れずに着地できるうえにSPとTPが3%ずつ回復する。受付時間はわずか1フレームだが狙う価値は高い。



失敗しても普通に倒れるだけなので、受け身を試そう。ふっ飛ばされたら■ボタンを押すクセをつけるといい。

ターゲットの変更

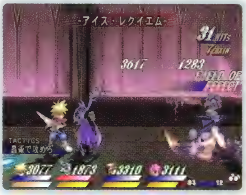
ターゲットとはプレイヤーが現在攻撃目標にしている敵のことで、R1ボタン＋左右で切り替えることが可能。カスタムメニューの「敵ターゲットSP常時表示」をオンにしていると、ターゲットを常に矢印が指し示してくれる。



カイルの爆炎剣のように、ターゲットの位置に合わせて攻撃判定が出る技もある。うまく使い分けよう。

号令の変更

L1ボタン＋左右で、号令をあらかじめ設定しておいた3つの中から任意に切り替えることが可能。現在選択中の号令内容を戦闘メニューから変更した場合は、あらためて号令をかけ直さないと効果が発揮されないことに注意しよう。



号令の選択中であっても戦闘は継続するので、なるべく敵の動きが止まっているときに切り替えるといい。

戦闘メニュー

戦闘メニューでは、技・術の登録、作戦設定、装備変更、アイテムの使用が行える。アイテムは、一度使うと90フレーム経過するまで次のアイテムが使えなくなる。また、アイテムを使用したキャラクターは100フレームのあいだ硬直する。

アイテムの使用予約

行動中のキャラクターにアイテム使用の指示を出すと予約状態になり、行動終了後にそのアイテムを使う。

戦闘中に使えるアイテム

アップルグミ	パイングミ	エリクシール	スペクタクルズ
オレンジグミ	ミラクルグミ	マグログミ	アワーグラス
ミックスグミ	ライフボトル	フレアボトル	オールディバイド
レモングミ	パナシーアボトル	リキュールボトル	

多人数プレイ

専用マルチタップで2P～4Pのコントローラをつなぐと、多人数で戦闘ができる。操作キャラクターは、ステータス画面では上から順に、戦闘画面ではHP表示の左から順に1P～4Pコントローラが対応している。ターゲット表示色は1Pが青、2Pが赤、3Pが緑、4Pが黄なので、色を見れば混乱しない。ちなみに戦闘メニューは呼び出したプレイヤー以外利用できない。

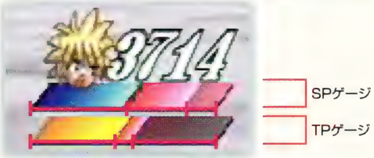
確認の決め手は色。戦闘メニューの下にも、呼び出したプレイヤーの番号が小さく表示される。

◆SP(スピリッツポイント)とTP(テクニカルポイント)

SPとTPについて

青のゲージで示されるSP(スピリッツポイント)は武器攻撃やエンチャント(P40参照)の使用で減少するステータスで、SPが少なくなると命中や回避が下がってしまう。また、黄のゲージで示されるTP(テクニカルポイント)は特技や晶術を使用するために必要なポイント。SP・TPともにゲージ量は100で固定。ゲージの総量は増やせないが、SPもしくはTP軽減のパラメータによって、ゲージの消費量を抑えることができる。

SP・TPゲージの見方



SPゲージ ： 青色=残っているSP
赤色=最後の攻撃連携で消費したSP
暗色=すでに消費したSP

TPゲージ ： 黄色=残っているTP
赤色=最後の攻撃で消費したTP
暗色=すでに消費したTP

SPの減少と回復

SPの減少および回復条件は右表の通り。晶術と秘奥義を除く攻撃終了後30フレームのあいだは、ガードをしなければ回復速度が2倍になる。また晶術の詠唱中は1フレームあたりの基本回復量が0.2に、晶術の発動中は回復速度が2分の1になる。

SPの減少と回復の計算式

1フレームあたりのSP減少量=0.22×A
A=100÷SP軽減 ※SP軽減が100未満
A=100÷(SP軽減÷2+50) ※SP軽減が100以上

1フレームあたりのSP回復量=0.19×A
A=SP回復÷100 ※SP回復が100未満
A=(SP回復÷2+50)÷100 ※SP回復が100以上

SPが減少する行動

・武器攻撃を行う	攻撃時間に比例して減少
・攻撃連携をすべて空振り	−8%
・エンチャントの使用	種類に応じて減少
・マジックガードを行う	−20%
・プレスガードを行う	−5%
・バックステップを行う	−5%

SPが回復する条件

・移動可能な状態である	時間に比例して回復
・クリティカルヒット発生	+5%
・敵を倒す	連携で消費した分が回復
・ガードに成功	+4%
・プレスガードに成功	+8%
・受け身に成功	+3%

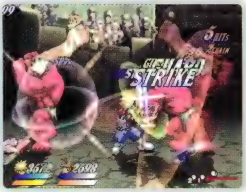
戦闘時のSP減少

SPが減少していると武器攻撃時に様々なペナルティが発生する。SP50%以下では命中と回避のパラメータが通常の70%になり、さらにSPが10%未満だと、ナナリーの弓矢やハロルドの短剣などの飛び道具は命中率が通常の25%になる。

武器攻撃を回避(P37参照)されたときに防御側がガード、パリー、ガードストライクのうちどの状態になるかは、右のように攻撃側のSPによって決まっている。SPが50%以下になるとパリーが発生して相手の攻撃を止めにくくなるので、回避が高くパリーの発生しやすいモンスターと戦うときは味方のSP値に十分注意しよう。ちなみにSPがゼロであっても、攻撃側の飛び道具に対してガードストライクが発生することはない。

攻撃側のSP値によって起こる現象

ガード	SPが51〜100%のときに攻撃を回避されると発生。相手はジャンプ以外の行動を中断してガード動作を取る。画面には表示されない
パリー	SPが11〜50%のときに攻撃を回避されると発生。相手の行動は中断されず、ガードと同等のダメージを受ける。画面には表示されない
ガードストライク	SPが0〜10%のときに攻撃を回避またはガードされると発生。攻撃側は回避された攻撃のダメージを受け、45フレームの間のけぞる。相手はジャンプ以外の行動を中断され、ガードと同等のダメージを受ける



ガードストライクを起こせば相手の攻撃力をそっくりお返しできる。パンタグリュエルには特に有効だ。

スピリッツブラスター

画面には表示されないパラメータとしてBC(ブラスターカウント)があり、これは右にまとめた行動によって増減する。BCが1000に達したキャラクターは「スピリッツブラスター」状態となり、6秒のあいだ様々な要素がパワーアップする。スピリッツブラスターが切れるとBCゼロ、SP50%の状態になる。味方キャラクターのBCは次の戦闘に持ち越されるが、モンスターのBCは必ずゼロからスタートする。ただしモンスターは、HPが減少すると1000以下のBCでもスピリッツブラスター状態になることがある。ちなみに、スピリッツブラスター状態になれるのは敵味方含めて1キャラクターのみで、そのキャラクターが通常状態に戻るまで、ほかのキャラクターはBC999の状態が維持される。また戦闘終了時の加算でBCが1000を越えた場合、次の戦闘ではBC999の状態でスタートする。

体が赤く染まりだしたらスピリッツブラスター間近の証拠。モンスターの体が赤くなったら注意しよう。

ブラスターカウントが増減する要因

晶術以外の攻撃でダメージを与える	+1
晶術でダメージを与える	+2
晶術以外の攻撃でダメージを受ける	+5
晶術でダメージを受ける	+10
クリティカルヒットを受ける	+30
ガードに成功	+8
マジックガードに成功	+10
ブレスガードに成功	+10
敵を倒す	+10
ガードされる	−2
テクニカルスマッシュを発生させる	スマッシュ値×4
戦闘終了時に加算	グレード×25

スピリッツブラスター状態の特徴

- 開始1秒のあいだは回復系晶術以外を無効化する
- ステータス異常が回復する
- SPが100%に固定される
- 攻撃を受けてものけぞらない
- 攻撃1発につき通常の2倍のガード耐久値を減らす
- TPの回復速度が4倍になる
- 晶術の詠唱速度が2倍になる
- 秘奥義のダメージが1.25倍になる
- 晶術の秘奥義ともいえる具現結晶が使用可能になる
- 残りHP以上のダメージを受けてもHPが1残る

スピリッツブラスター継続時間の減少と解除

- 武器攻撃を1発受けるごとに2フレーム減少
- 回復系晶術を受けると3秒減少
- アイテムでHPを回復すると5秒減少
- 一定時間(6秒)の経過で解除される
- 残りHP以上のダメージを受けると解除される

TPの減少と回復

TPが減少する行動およびTPが回復する条件は表にまとめた通り。技や術ばかり使っていてはすぐにTPが尽きるので、通常攻撃を織り交ぜてTPを回復しつつダメージを与えることが重要だ。

TP回復の計算式

1フレームあたりのTP回復量=0.02×A

A=TP回復÷100 ※TP回復が100未満

A=(TP回復÷2+50)÷100 ※TP回復が100以上

TPが減少する行動

・特技・奥義・晶術の使用	技に応じて減少※1
・エンチャントの使用	種類に応じて減少

※1:技ごとのTP消費量=基本消費TP×200÷(TP軽減+100)

TPが回復する条件

・移動可能な状態である	時間に比例して回復
・通常攻撃のヒット	1ヒットにつき+1%
・敵を倒す	(倒した数+1)%回復
・クリティカルヒットの発生	+5%
・マジックガードに成功	ガード1回につき+2%
・受け身に成功	+3%

敵が左側にいる場合

モンスターに左側へ回り込まれるとSP・TPゲージの最大回復量が50に制限され、さらにそれぞれの回復スピードが2分の1に落ち込む。またブレスガードの操作がバックステップになるというデメリットもある。敵パーティの後衛モンスターを優先的に攻撃するのでなければ、バックステップやジャンプで素早く位置を入れ替えたほうがいいだろう。

相手が飛行やワープ能力を持っていると分が悪い。思い切って逃げてしまうのも手だ。

◆攻撃の種類とダメージ

武器攻撃と晶術のダメージ

武器攻撃の基本的な命中率とダメージ、晶術のダメージは右にまとめた計算式で求められる。技・術ともにダメージの最低値は1で、晶術は必ず命中する。特技のダメージは、さらに特技ごとの攻撃力割合(P46参照)で威力が変化する。

武器攻撃の命中率とダメージ

基本命中率
＝(攻撃側の命中＋85－防御側の回避率)％
※命中率の最低値は(SP現在値÷5＋1)％

通常攻撃ダメージ
＝攻撃側の攻撃÷(防御側の防御×2)％
※結果に±10％の乱数が加わる

晶術ダメージ＝基本ダメージ×発動者の知力÷100

回避と防御

武器攻撃が外れると防御側が回避に成功したことになり、たとえ行動中であったとしても自動的に攻撃をガードできる。回避によるガードは防御回数に含まれず、また攻撃側のSP値に応じてペナルティを与えることが可能(P35参照)。

回避の高い相手に武器攻撃をするのは、ムダにSPを減らすだけだ。晶術で確実にダメージを与えよう。

クリティカルヒット

武器攻撃を命中させると、右の式の確率でクリティカルヒットが発生する。クリティカルヒットの発生した攻撃はダメージと相手をのけぞらせる時間が2倍になり、さらに確率で発生する毒や麻痺などの追加効果を、確実に与えることができる。

クリティカルヒットの発生率

(味方クリティカル－敵回避)÷1000
※敵回避の最大値は50×(n÷5)。nは戦闘ランクによって変化する

イージー	:n=4
ノーマル	:n=5
ハード	:n=6
マニア	:n=7
アンノウン	:n=8

◆属性と種族によるダメージ変化

属性レベルと耐性

地、水、火、風、光、闇いずれかの属性を持つ攻撃は、属性レベルと相手の耐性によってダメージが増減する。属性レベルは特技が4、晶術が8で、スロットの場合スロットレベルが当てはまる。

属性によるダメージ補正

補正割合＝{(属性レベル÷8)×相手の耐性}
※結果がプラスの場合はダメージを軽減する
※結果がマイナスの場合はダメージを増加する
※耐性の上限は85とする

種族によるダメージ補正

モンスターの種族(P353参照)によってダメージが補正されることもある。対象になるのは竜族、機械、獣、飛翼、悪魔、無機物の6種で、対応するスロットが武器に付いていれば「スロットレベル×10」の割合でダメージが増加する。

属性と比べて対象はかなり限定されるものの、種族さえ合えば必ずダメージアップが見込めるのはうれしい。

◆ステータス異常とステータス変化

ステータス異常の発生と解除

戦闘中に攻撃をヒットさせた、または攻撃を受けた場合、一定確率で毒や麻痺などのステータス異常が発生する。毒、衰弱、麻痺、鈍足にはレベルがあり、高いほど効果が強力になり、継続時間が長くなる。ステータス異常は対応するスロットがあれば予防可能で、(「ステータス異常のレベル」－「スロットレベル」)の値が0以下ならば、そのステータス異常を完全に予防できる。式の結果が1以上の場合、継続時間は変わらず、ステータス異常の効果をその結果と同レベルに軽減できる。

毒	8フレームごとにHPが(レベル×3)減少する。ただし毒のダメージによって戦闘不能になることはない。戦闘終了後も継続し、移動するたびにHPが1ずつ減っていく。移動中は晶術やアイテムなどで治療しない限り効果が続く
衰弱	1フレームごとにTPが(レベル×0.05)減少する。戦闘終了後も継続し、移動するたびにTPが1ずつ減っていく。移動中は晶術やアイテムなどで治療しない限り効果が続く
麻痺	攻撃、晶術の詠唱、ジャンプの開始時と歩行中(30フレームごと)およびダッシュ中(20フレームごと)に0～13の乱数で判定を行い、乱数が(レベル+4)を下回ると強制的に行動を中断されてしまう。戦闘終了後も継続する
鈍足	移動速度が{(192−レベル×16)÷256}%に、SP回復力が{(100−レベル×10)÷100}%に低下する。戦闘終了後に回復する
凍結	一定時間(味方6秒、敵4秒)の経過、または攻撃を1発受けるまで行動不能になる。凍結中に武器攻撃を受けると(レベル×200)のダメージを受ける。戦闘終了後に回復する
気絶	連続してダメージを受け続けると気絶して2秒間行動不能になる。気絶中でも回避判定に成功すればダメージを軽減することが可能。気絶時間は方向キーとボタンを入力するごとに1フレーム、攻撃を受けるごとに30フレーム短縮される
時間停止	「時」に特殊抵抗のないモンスターは5秒間行動不能になる(アワーグラス(P335参照)使用時)。時間停止中の相手にコンボを決めることは可能だが、コンボ中に時間停止した場合はコンボが途切れてしまう
戦闘不能	HPがゼロになるとその場に倒れ、回復するまで行動不能になる。戦闘不能になると同時に状態異常はすべて回復する。戦闘終了後も継続する

※式中の「レベル」はステータス異常のレベルを指す　※毒、衰弱、麻痺、鈍足の効果時間は(400+レベル×30)フレーム
※幸運による状態異常発生率の補正式：発生率×{200+(攻撃側の運−防御側の運)}÷200
※毒、衰弱、麻痺を治療せずに戦闘が発生した場合、治療前の状態に関係なく状態異常のレベルは1に、継続時間は20秒になる

ステータス変化

ステータス異常と同じく、戦闘中に攻撃をヒットさせたまたは、攻撃を受けた場合に攻撃や防御などのパラメータが変化したり、HP継続回復などの特殊な効果を得ることがある。これらのステータス変化にもステータス異常と同じくレベルがあり、レベルが高いほど効果が高く、継続時間が長くなる。ステータス変化のレベルは技やエンチャントの種類で異なるが、料理によるステータス変化の割合と効果時間は右のように決まっている。なお戦闘不能以外の状態異常およびステータス変化は、異なる種類のものであればいくつでも重複する。

料理によるステータス変化

攻撃＋	攻撃力が10%上昇
防御＋	防御力が10%上昇
知性＋	知性が10%上昇
命中＋	命中が10%上昇
HP継続回復	450フレームごとに最大HPの4%回復

※料理の効果は戦闘開始から25秒間継続する

味方のステータス変化は戦闘メニューを呼び出したときに、敵の場合はターゲット変更画面で確認できる。

◆◆◆のけぞりとダウン

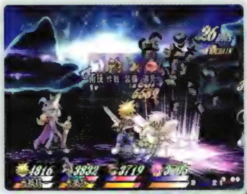
攻撃を受けてひるむことを「のけぞり」、攻撃を受けて倒れることを「ダウン」と呼ぶ。回復するまで行動不能になるのはどちらも同じだが、スロット効果で行動不能時間を軽減する場合に、必要となるスロットの種類が異なる。またモンスターの中には、「一定回数までは武器攻撃でダメージを受けてものけぞらない」という、非常にやっかいな特性を持つものが存在する。

例えばウェンディゴは4回までの武器攻撃に耐えられ、強引な攻撃でこちらの行動に割り込んでくる。

◆FOE(フィールド オブ エフェクト)

足下の魔法陣に注意

ステータス変化を引き起こす要因のひとつに、FOE(フィールド オブ エフェクト)がある。FOEは敵の足下に出る魔法陣のことで、魔法陣が出ているあいだ、それに触れている敵または味方に特定のステータス変化(P392参照)を与え続ける性質を持っている。FOEは一定時間の経過で消えるほか、一定数の攻撃をヒットさせることで強制的に中断させることが可能。また魔法陣から離れると、その効果は約1秒で解除される。



大きさや継続時間はモンスターごとに異なる。効果は戦闘メニューまたはターゲット変更画面で確認できる。

麻痺や凍結のフィールドは非常にやっかいだ。防具や装飾品のスロット、リキュールボトルで対応しよう。

◆特技・晶術とエンチャントの習得

アクティブレベルを上げる

ステータス画面に表示されている「アタック、マジック、スキル、チェイン」が特技系アクティブレベルを、「地、水、火、風、光、闇」が晶術系のアクティブレベルを表し、それぞれのアクティブレベルが規定値(P61～P67参照)に達すると特技または晶術とそのエンチャントを習得する。アクティブレベルには専用の経験値が設定されていて、キャラクターが1レベルアップするごとに、特技系・晶術系それぞれに200の経験値が与えられる。獲得したアクティブレベル経験値は経験値配分の割合にしたがって分配され、経験値が100に達するとアクティブレベルが1つ上昇する。例えば「アタック」の経験値配分が25%であれば、キャラクターが2レベルアップすると、「アタック」のレベルが1つ上昇する。

経験値配分の割合は戦闘中の行動で変化させられる。特技系アクティブレベルは、通常攻撃、特技と奥義、晶術、連携(P42参照)を実行した割合に比例して変化する。なおカイル、ロニ、ジューダス、ナナリーは「マジック」が、リアラとハロルドは「スキル」がほかの要素よりも上がりやすい。晶術系アクティブレベルは、キャラクターごとの習得属性と同じ属性を持つ特技または晶術を使うと、その割合に比例して変化する。

経験値配分はエンチャント画面で確認できる。ちなみにアクティブレベルの上限は特技系、晶術系ともに40。

アクティブレベルはステータス画面の右下、キャラクターのグラフィックに重なる位置に表示されている。

特技系アクティブレベル

アタック	連携攻撃を行うと上昇
スキル	特技、奥義を使うと上昇
マジック	晶術を使うと上昇
チェイン	連携行動を行うと上昇

各キャラクターの習得属性

カイル	風、火、光、地	リアラ	水、火、地、風
ロニ	光、地、闇、水	ナナリー	火、風、水、闇
ジューダス	地、闇、風、光	ハロルド	闇、水、光、火

◆エンチャントの仕組み

エンチャントの設定と使用

エンチャントは特技や晶術に特定の効果を付加するもので、技・術ごとに好みのものをセットして使用する。エンチャントには使用方法の異なるアームドとアクションの2種類があり、特技と晶術はセットできるエンチャントの種類が違ってくる。

エンチャントをセットするためには、その技を一定回数以上使っておく必要がある。またエンチャントには1種類につき1～4のレベルがあり、レベルに比例して要求される使用回数も増えていく。技・術の使用回数を増やすためには、その技を相手にヒットまたはガードさせればいい。空振りでは使用回数が増えないことに注意しよう。

アームドエンチャント

セットしておくだけで自動的に効果を発揮するのがアームドエンチャント。意識せずに使える割には効果の高いものが多く、戦闘において大きな助けとなってくれる。特技系の「アイテム強奪」はモンスターからアイテムを盗む唯一の手段で、コレクター図鑑の完成には絶対に必要だ。

特技・奥義系

エンチャント名	効果
攻撃力アップ	特技・奥義のダメージが(レベル×4)%上昇する
命中アップ	特技・奥義の命中が(レベル×5)%上昇する
SP減少軽減	特技・奥義使用中のSP減少値が1フレームにつき(レベル×0.012)軽減される
クリティカル	特技・奥義のクリティカル値を{(16+レベル)÷16}倍する
詠唱速度－	55%の確率で対象の詠唱速度を(レベル×8+2)%減少させる
知性－	55%の確率で対象の知性を(レベル×4+2)%減少させる
地耐性－	65%の確率で対象の地属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
水耐性－	65%の確率で対象の水属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
火耐性－	65%の確率で対象の火属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
風耐性－	65%の確率で対象の風属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
光耐性－	65%の確率で対象の光属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
闇耐性－	65%の確率で対象の闇属性耐性を(レベル×3+3)%減少させる
属性攻撃貫通	もっとも耐性のある属性に限り、敵の攻撃を受けてもレベル×1回分だけのけぞらない。ダメージは通常通り受ける
属性晶術貫通	もっとも耐性のある属性に限り、敵の晶術を受けてもレベル×1回分だけのけぞらない。ダメージは通常通り受ける
詠唱速度上昇	特技を使用した瞬間から(720+60×レベル)フレームの間、使用者の詠唱速度を(レベル×8+2)%上昇させる
瞬間完全回避	特技・奥義の発動時、(レベル×2+2)フレームの間無敵になる
ブラスター	特技・奥義の1発目に限り、ブラスターカウントに(レベル×2)ポイント加算される
アイテム強奪	特技・奥義のヒット時に{基本値×(レベル+4)÷8}の確率でそのモンスターが持つアイテムを盗む。基本値はP352～P391のモンスターデータを参照

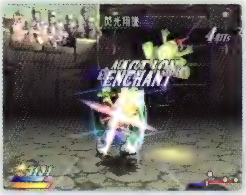
晶術系

エンチャント名	効果
効果上昇	晶術のダメージが(レベル×3)%上昇する
詠唱加速	晶術の詠唱速度が(レベル×3%)速くなる
TP減少軽減	晶術の消費TPが(レベル×4)%減少する
属性抵抗上昇	晶術を発動した瞬間から480フレームの間、その晶術と同じ属性の耐性が(レベル×3+3)%上昇する
攻撃力－	50%の確率で対象の攻撃力を(レベル×4+2)%減少させる
命中－	75%の確率で対象の命中を(レベル×4+2)%減少させる
防御力－	75%の確率で対象の防御力を(レベル×4+2)%減少させる
回避力－	75%の確率で対象の回避力を(レベル×4+2)%減少させる
SP－	45%の確率で対象のSPを(レベル+2)×5減少させる
TP－	35%の確率で対象のTPを(レベル+2)×4減少させる
毒効果	9%の確率で対象をレベルと同等の毒状態にする
凍結効果	4%の確率で対象をレベルと同等の凍結状態にする
麻痺効果	6%の確率で対象をレベルと同等の麻痺状態にする
鈍足効果	6%の確率で対象をレベルと同等の鈍足状態にする
硬直時間加算	晶術ヒット時にのけぞり時間を(レベル×3)フレーム長くする
ゲットアイテム	晶術で倒した敵の、アイテムを落とす確率を{(20+レベル)÷20}倍する
リカバー	セットしたレベルに対応する状態異常を解除する。解除できる種類はレベル1が毒、レベル2が衰弱、レベル3が麻痺、レベル4が鈍足・凍結

※効果の説明中の「レベル」はエンチャントのレベルを指す
※「SP－」と「TP－」を除くマイナス効果、毒、麻痺、鈍足の効果時間は(400+レベル×30)フレーム
※凍結の効果時間は味方360フレーム、敵240フレーム

アクションエンチャント

セットした特技・晶術の発動時または発動後に◎ボタンを押すことで効果を発揮するのがアクションエンチャント。連携やコンボ（P45参照）には欠かせない「追加特技」「秘奥義」などの強力なものが多い反面、使用するたびにSPやTPを消費するので、使いどころが難しい。なおアームド、アクションの両エンチャントは、回復系晶術（P60参照）を除き、1つの技に1つずつセットできる。



アクションエンチャントの入力がうまくいかないときは、技を出した直後から◎ボタンを押し続けてみよう。

特技・奥義系

エンチャント名	効果
ふっ飛ばし	発動技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていれば、SPを42消費して、技の硬直をキャンセルして敵を前方にふっ飛ばす攻撃が出せる。ふっ飛ばす距離は対象の重さに比例して短くなる。ふっ飛ばし攻撃はキャンセル不可で攻撃力は通常の50%になる。レベルが上がるごとに消費SPが2減少
背面取り	発動技をターゲットにヒットまたはガードさせた時点でターゲットが生きていれば、SPを20消費してターゲットの後方に瞬間移動する。ターゲットが画面右端の場合は発動しない。背面取りの動作はキャンセル不可。レベルが上がるごとに消費SPが2減少
空中発動	一定以上の高さにいれば、SPを10消費して空中でもその技を出せる。ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことも可能。レベルが上がるごとに消費SPが1減少
反撃発動	攻撃を受けてのけぞった直後に発動技を入力することで、のけぞり動作をキャンセルしてその技を出すことができる
ガード発動	攻撃をガードした直後に発動技を入力することで、ガード動作をキャンセルしてその技を出すことができる
ガードブレイク	発動技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていれば、技の硬直をキャンセルしてガード耐久値を大きく減らす攻撃が出せる。ガードブレイク攻撃はキャンセル不可で攻撃力は通常の50%になる
通常技連携	発動技から攻撃を始め、その技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていれば、技の硬直をキャンセルして任意の通常技を出せる
攻撃後前進	技の硬直をキャンセルして前方に一定距離移動する。特技を発動する場合は移動動作を奥義・晶術でキャンセル可能
攻撃後後退	技の硬直をキャンセルして後方に一定距離移動する。特技を発動する場合は移動動作を奥義・晶術でキャンセル可能
特技連携	発動技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていれば、技の硬直をキャンセルして別の特技を一度だけ出すことができる
追加特技	発動技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていれば、技の硬直をキャンセルして専用の追加特技を出せる。奥義・晶術でキャンセル可能
秘奥義	発動技をいずれかの敵にヒットまたはガードさせていて、秘奥義の発動可能時に発動者の向きでもっとも近い敵がのけぞった直後ならば専用の秘奥義が出せる
晶術追撃	特技の硬直中に任意の下級晶術を入力することで、入力した晶術を高速発動する。発動までの時間は晶術の種類に関係なく16フレーム

晶術系

エンチャント名	効果
HP吸収	晶術発動時にSPを50消費して、晶術1ヒットごとに自分のHPを（与えたダメージ×0.25）回復する。レベルが上がるごとに消費SPが2減少する
SP転換	晶術発動時にTPを15消費して自分のSPを20%回復する。レベルが上がるごとに消費TPが1減少
SP分与	晶術発動時にSPを90、TPを2消費して自分以外の味方のSPを15%回復する。レベルが上がるごとに消費SPとTPが2ずつ減少
TP転換	晶術の硬直時にSPを80消費して、自分のTPを10%回復する。レベルが上がるごとに消費SPが2減少
連携発動	晶術の発動待機中にSPを10、TPを10消費してセットすると、次に行なった攻撃連携で最後に出した技の硬直をキャンセルしてセットした晶術が発動する。ただし最後の攻撃が晶術だった場合は発動しない。レベルが上がるごとに消費SPが1、消費TPが2減少する
4倍速詠唱	晶術の詠唱開始直後にSPを100、TPを24消費することで、発動までの詠唱時間を4分の1にする。レベルが上がるごとに消費SPが3、消費TPが2減少
硬直解除	晶術の硬直時にSPを40消費して、硬直を即座に解除する。レベルが上がるごとに消費SPが4減少
一定完全回避	晶術の硬直時にSPを40消費して、66フレームのあいだすべての攻撃を無効化。レベルが上がるごとに消費SPが4減少
気絶攻撃	晶術発動時にSPを70消費して、1ヒット目の攻撃に高い気絶値を付加する。レベルが上がるごとに消費SPが4減少
追加晶術	発動術をターゲットにヒットさせていて、追加晶術の発動可能時にターゲットがのけぞっていれば、SPを90、TPを20消費して専用の昇華晶術を出せる。レベルが上がるごとに消費SPが3、消費TPが2減少
具現結晶	発動術をターゲットにヒットさせていて、追加晶術の発動可能時にターゲットがのけぞっていれば、SPを100、TPを50消費して対応する精霊結晶を具現化できる。レベルが上がるごとに消費TPが5減少

※効果の説明中の「レベル」はエンチャントのレベルを指す
※反撃発動、ガード発動は武器攻撃を受けた場合のみ

◆キャンセルと連携

技のキャンセル

通常技を出したあとにタイミングよくさらなる通常技、特技、晶術などを入力すると、先に出した技の隙をなくして次の攻撃に移ることができる。これをキャンセルといい、複数の技をキャンセルしてつなげていくことを連携と呼ぶ。

キャンセルに成功すると体が光る。連携がどうつながっていくかは技の優先順位(P44参照)が関係している。

通常技の連携

通常技は味方キャラクター全員が2回までキャンセル可能で、最大3連携まで行える。4種類の通常技「斬り、上空、突き、払い」をどう連携させていけるかはキャラクターごとに決まっていて、例えば「斬り→突き→払い」という連携は、カイルには可能だがロニには不可能だ。また通常技は連携させるごとにダメージと命中率が少しずつ落ちていく。特に突きからの連携は攻撃力が落ちにくく命中率が落ちやすい。払いからの連携はその逆で、攻撃力は落ちやすいが命中率が落ちにくい。

武器のグラフィックは装備によって大きく変わるが、攻撃判定の大きさや連携のつなぎやすさには影響しない。

ジャンプ攻撃から通常技には連携させられない。特技や晶術でジャンプ攻撃の隙をキャンセルすることは可能。

キャラクター別通常技一覧

連携ルートは左から右に流れ、技名に続く記号と写真は対応している。ロニとリアラは連携ルートによって技が異なる場合があり、赤のルートでは赤い記号の技が出る。

カイル・デュナミス

カイルは通常攻撃にクセがなく、連携ルートが示すようにどの組み合わせでも3連携を出せる、扱いやすいキャラクターだ。使いやすい連携は「斬り→突き」で、体の小さいモンスターには特に有効。相手を画面端に追い込んだら「斬り→突き→上空」がオススメ。最後の上空攻撃で相手が浮くので、余裕を持って次の特技につなげられる。空中から落ちてこない特殊な敵には「上空→上空→払い」の連携がいい。ちなみにジャンプ斬り・払いとジャンプ突きは、1発目をガードされると2発目の攻撃判定が出る。ジェントルマン'などの背の高い敵には2発目が当たることもあるので狙ってみよう。

斬りⒶ

斬りⒷ

上空Ⓐ

上空Ⓑ

上空Ⓒ

突きⒶ

突きⒷ

払いⒶ

払いⒷ

払いⒸ

ジャンプ斬り・払い

ジャンプ上空

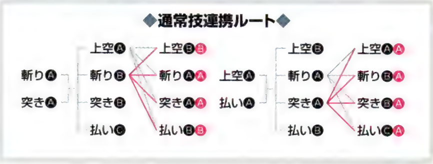
ジャンプ突き

◆通常技連携ルート◆

上空Ⓐ	上空Ⓑ	上空Ⓒ
斬りⒶ	斬りⒷ	斬りⒶ
突きⒶ	突きⒷ	突きⒶ
払いⒶ	払いⒷ	払いⒸ

ロニ・デュナミス

ロニの通常技は一撃のダメージが大きいものの、クセが強く、連携ルートも限定されていてやや扱いにくい。技は大振りだが、相手をのけぞらせる時間が長めなので、1発目さえ当ててしまえば連携自体はそう難しくない。オススメは「斬り→上空→払い」の連携。相手の大きさを選ばず、3発目の払いで大きく前進するため間合いの調節もあまり気にしなくていいのが利点だ。リーチの長い「突き→斬り→突き」の連携も強いが、突きは小さい敵に当たらないことに注意。

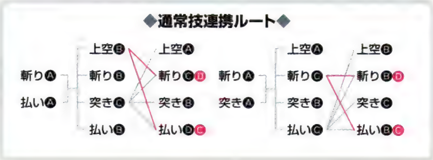


ジューダス

ジューダスはカイル同様扱いやすく、連携ルートも制限がない。注意すべき点は、相手をのけぞらせる時間が短く、早めにキャンセルしないと連続技になりにくいことと、短剣を使う2発目のリーチがやや短いことだ。普段の連携は「斬り→上空→上空」これひとつで十分。トライアングルスマッシュ（P29参照）を狙う場合は、2発目を斬りにするとキャンセルのタイミングがシビアになるので、「斬り→突き→上空」や「斬り→上空→突き」の連携に切り替えよう。

リアラ

HPや防御力が低く、お世辞にも前衛向きとはいい難いリアラ。通常技のバリエーションは非常に多いものの、連携ルートが複雑なうえに、キャンセルのタイミングもシビアなことが多く、とにかく扱いにくい。連携としては「斬り→突き→突き」が出しやすく当てやすいルートだ。晶術が強力なリアラであえて接近戦を挑む必要はないが、通常技の連携から特技へつなぎ、さらに晶術追撃のエンチャント（P41参照）まで出せばモンスターに大ダメージを与えることも可能。また「斬り→上空→斬り」のように空中へ跳び上がっていく連携もあり、見た目や操作感覚の楽しさは全キャラクター中一番といえる。



ナナリー・フレッチ

ナナリーは通常技で矢を飛ばすため、ほかの味方と比べて格段に攻撃射程が長い。連携ルートに制限がなく、連携中に攻撃力が下がらないのも大きな特徴。射程距離は上空がもっとも長く、斬り、払い、突きの順に短くなる。ナナリーを操作するなら、戦闘モードをセミオートにして間合い調節をCPUにまかせるのが一番だ。矢を斜め上へ射る上空と払いは間合いの調節が難しいので、マニュアル操作の場合は矢が直線的に飛ぶ斬りと突きのみで連携を構成するといい。

◆通常技連携ルート◆

上空Ⓐ	上空Ⓐ	上空Ⓐ
斬りⒶ	斬りⒶ	斬りⒶ
突きⒶ	突きⒶ	突きⒶ
払いⒶ	払いⒶ	払いⒶ

ハロルド・ベルセリオス

ハロルドは1、3発目の攻撃で短剣を投げるため、ナナリーには及ばないもののリーチが長い。ただし突き以外の入力で投げた短剣は、ヒットすると相手を引き寄せるので、間合いを離そうとしている味方のジャマをしないように気をつけたい。オススメの連携は「斬り→突き→斬り」で、1発目の短剣がヒットすれば一気に間合いを詰めて連携に持ち込める。とはいえ、ハロルドもリアラと同じく後衛向きのキャラクター。接近戦を挑むよりは、晶術で味方をサポートしたほうがいい。

◆通常技連携ルート◆

上空Ⓐ	上空Ⓑ	上空Ⓐ
斬りⒶ	斬りⒷ	斬りⒶ
突きⒶ	突きⒷ	突きⒶ
払いⒶ	払いⒷ	払いⒶ

通常技から特技、奥義へ

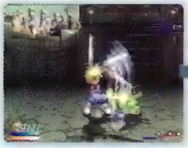
通常技や特技には右のような優先順位があり、優先順位の低い技から高い技へはキャンセル可能だが、その逆はできないというのが基本法則となる。ちなみに優先順位が同じ晶術と秘奥義は互いにキャンセルできないため、連携終了後に晶術を高速発動する「連携発動」のエンチャントは、連携を秘奥義で終えた場合は発動しない。

攻撃の優先度

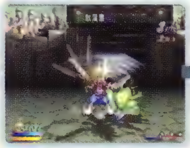
優先度	技の種類	技例
小	通常技	◉ボタンで繰り出す攻撃
	特技	蒼破刃、散葉塵
	(E)追加特技	蒼破追蓮、散葉枯葉
	奥義	牙連蒼破刃、空破絶風撃
大	晶術・(E)秘奥義	デルタレイ、裂衝蒼破塵

※(E)の付く技はアクションエンチャント

通常技

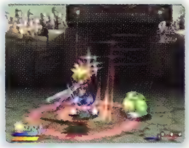


特技



奥義

晶術



エンチャントを利用した連携

アクションエンチャント（P41参照）を利用すると特技のあとに通常技を出すことも可能になるため、連携がより複雑になる。操作が難しくなる分、決まったときの威力は絶大なので、戦闘に慣れてきたら様々な連携に挑戦してみよう。

アクションエンチャントを利用した連携例

晶術 → (E)硬直解除 → 特技 → (E)通常技連携 → 特技 → (E)追加特技 → 奥義 → (E)秘奥義

※(E)の付く技はアクションエンチャント

◆コンボの仕組み

コンボとコンボ連携数

攻撃をヒットさせた相手がのけぞっているあいだに、別の攻撃をヒットさせると「コンボ」が成立する。コンボの成功数はヒット数として画面上でカウントされていき、戦闘終了時に、その戦闘での最大ヒット数に応じた経験値（P28参照）が加算される。ヒット数の下に表示される数字は「コンボ連携数」で、コンボとして成立した技の種類がカウントされていく。コンボ連携数は特定の称号（P308参照）を入手するための条件となっている。

攻撃前に相手がのけぞりから回復するか、攻撃を回避されるまでコンボは続く。ヒット数表示は999が最高。

敵パーティのコンボも表示される。味方より敵側の最高ヒット数が多い場合は、その値で経験値が計算される。

特殊な状況を利用したコンボ

スピリッツブラスター状態のキャラクターはのけぞらなくなる（P36参照）ため、普通に攻撃していると200ヒット前後でコンボは途切れてしまう。それ以上コンボを続けるためには、相手をスピリッツブラスター状態にさせない工夫が必要だ。ここで紹介する特殊な状況を利用して、コンボの限界に挑戦してみよう。また、ひとりだけでコンボ連携数を稼ぐ方法も紹介する。連携数関連の称号を入手するときや、ひとりで戦うイベント戦闘、闘技場で活用してほしい。

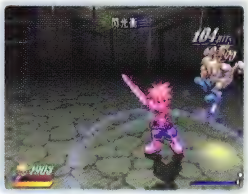
フォルトゥナ相手のコンボ

フォルトゥナ戦で戦闘開始直後から約90秒間行われる会話のあいだは、敵味方ともにスピリッツブラスター状態になることができないため、連携に失敗しなければ簡単に200ヒットオーバーのコンボが決まる。また2周目以降に使える強力なクレイジーコメットの追加晶術をコンボに組み込めば、会話の間に戦闘を終わらせることも可能。

秘奥義連発コンボ

秘奥義中はブラスターカウントが増えない（P55参照）ため、相手の硬直時間が長いカイルの斬空天翔剣とジューダスの義憐聖霊斬を繰り返していけば999ヒット以上のコンボを狙える。秘奥義に必要なSPはリアラの晶術にSP分与（P41参照）をセットして補うのだが、詠唱速度が210以上ないとSP分与が間に合わないことに注意。

晶術キャンセルコンボ



特技を晶術でキャンセルし、さらに晶術の詠唱をキャンセルすれば、特技の隙をなくして素早くつぎの行動に移れる。これを相手の硬直時間が長いカイルの閃光衝やジューダスの月閃光、ハロルドの鏡影槍で行うと、ひとりでもコンボを続けることができる。SPの関係で無限には続かないが、100ヒット以上のコンボを狙うことも可能だ。

◆特技・晶術データ

◆データの見方

特技

蒼破刃 ① 追 蒼破追蓮

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
蒼破刃	武+風	[illegible]	[illegible]	−	5	2	−20	200
蒼破追蓮	武	追	−	−	5	2	0	180

蒼破刃：斬撃と、それによって生じた真空波で攻撃する。真空波は風属性で、カイルの横幅を1キャラクター分として、約6キャラクター分飛ぶと消滅する。攻撃力割合は「100+[illegible]」。
蒼破追蓮：蒼破刃の真空波を追い[illegible]るように相手の眼前へ移動し斬りつける。ただし、蒼破刃の斬撃が終わる前に真空波が当たらないと蒼破追蓮は発動しない。攻撃力割合は「90×2」。

晶術

ストーン[illegible]パー ① 追 スティングレイブ

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ストーンザッパー	地	下	[illegible]	[illegible]	9	110	4	360
スティングレイブ	地	追	○	短	20	−	6	270

ストーンザッパー：4つの石片を飛ばし敵にぶつける。ターゲットから離れた位置で発動すると、石片はターゲットの前後に広がって落ちる。基本ダメージは「90×4」。
スティングレイブ：とがった岩が[illegible]ットの真下から次々と飛び出し敵を貫く。基本ダメージは「45×6」。ストーンザッパーの1発目か4発目がターゲットにヒットしていないと発動しない。

① 技名

特技・晶術の名称と読み方。技名の前に追、秘、具マークがある場合の略称の意味は以下の通り。

追 ＝追加特技または追加晶術　奥 ＝秘奥義　具 ＝具現結晶

② 連続写真

特技及び晶術の連続写真

③ 技データ

特技及び晶術データ。各項目の意味は以下の通り。

属：技の属性を表す。「武」となっているものは武器のスロット効果に、それ以外のものは武器のスロット効果に指定の属性を加えたものとなる。

タ：連携の優先順位（P44参照）や同時発動の制限（P55参照）に関係する技のタイプ。略称の意味は以下の通り。

[特]＝特技	[下]＝下級晶術
[追]＝追加特技・追加晶術	[中]＝中級晶術
[奥]＝奥義	[上]＝上級晶術
[秘]＝秘奥義	[具]＝具現結晶

浮：ヒット時に相手が浮くかを示す。
[○]＝重さ4以下の相手であれば浮く
[−]＝浮かない

倒：ヒット後に相手がダウンするかを示す。
[短]＝短時間ダウンする
[長]＝長時間ダウンする
[−]＝ダウンしない

TP：特技・晶術を使用する際に消費するTPの基本値。タイプが「秘」の技と「追」「具」の術は、一部を除いてエンチャントのレベル（P41参照）によって消費量が変化する。

HIT：特技・晶術の攻撃回数。相手の大きさや重さによって変化するため、ここではもっとも効率よくヒットした場合の回数を記載している。

命中：特技で攻撃した場合、この値が攻撃側の命中に加算される。

威力：特技・晶術で与えるダメージの目安。実際にはHIT数や乱数に左右されるため、ここではHIT数をデータの値として、特技は攻撃力100で防御力50の相手を攻撃した際のダメージを、晶術は知力100で属性耐性ゼロの相手を攻撃した際のダメージを記載。

時間：晶術を発動するまでに必要な基本詠唱時間。単位はフレーム（1フレーム＝1／60秒）。時間が「−」の場合、詠唱時間を必要としない追加晶術または具現結晶であることを表わす。

④ 解説

特技・晶術の特徴と性質を解説

特技の攻撃力割合：特技のダメージを計算（P37参照）する際に、攻撃力にかかる補正の割合を表わしている。例えば攻撃力割合が「60×2+190×2」の技は、1〜2発目の攻撃力を基本値の60%、3〜4発目の攻撃力を基本値の190%として計算する。

晶術の基本ダメージ：晶術のダメージを計算（P37参照）する際に用いる基本値の内訳を攻撃回数ごとに表わしている。例えばダメージが「40×3+150」の術は、1〜3発目の基本ダメージは40、4発目の基本ダメージは150となる。なお、プリズムフラッシャとシャイニングスピアのみ、2ヒットで1セットの攻撃として攻撃割合が設定されているので注意。

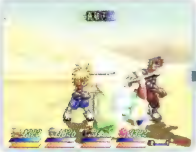
カイル・デュミナス

カイルの特技は、飛び道具から対空技、ヒット数の多いコンボ向きの技までバランスよく揃っている。攻撃対象との間合いが離れやすい画面中央では、間合いを詰めながら攻撃できる蒼破刃からの追加特技で接近するといい。空中の敵に当てやすいのは空翔斬と閃光衝。敵パーティ後衛の行動をジャマしたいときは、攻撃が奥まで届く空破絶風撃と岩斬滅砕陣が役に立つ。後衛のターゲットを直接攻撃できる爆炎剣も便利だ。コンボを狙うときは散葉塵から屠龍連撃破につなごう。

技の出が遅くつなぎにくい閃光衝は、通常攻撃で攻撃対象を浮かせてからキャンセルで出すとコンボになる。

隊列間隔を広げて後衛から晶術を多用する攻撃対象は、ターゲットの足下から吹き出す爆炎剣の火柱で攻撃しよう。

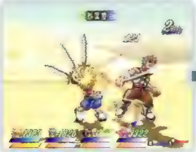
蒼破刃（そうはじん） 追 蒼破追蓮（そうはついれん）

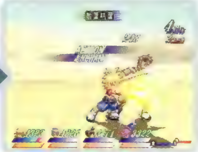


名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
蒼破刃	武+風	特	−	−	5	2	−20	200
蒼破追蓮	武	追	−	−	5	2	0	180

蒼破刃：斬撃と、それによって生じた真空波で攻撃する。真空波は風属性で、カイルの横幅を1キャラクター分として、約6キャラクター分飛ぶと消滅する。攻撃力割合は「100+100」。
蒼破追蓮：蒼破刃の真空波を追いかけるように攻撃対象の眼前へ移動し斬りつける。ただし、蒼破刃の斬撃が終わる前に真空波が当たらないと蒼破追蓮は発動しない。攻撃力割合は「90×2」。

散葉塵（ちりはじん） 追 散葉枯葉（ちりはかれは）





名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
散葉塵	武	特	−	−	6	3	−7	240
散葉枯葉	武	追	−	−	5	2	0	160

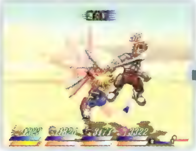
散葉塵：舞う木の葉を切り刻めるほどに高速の斬撃を3回繰り出す。攻撃判定が大きく、コンボに向いている。攻撃力割合は「80×3」。
散葉枯葉：ひるんだ攻撃対象をさらに突き、剣を引き戻しながら後退する。小さい敵には当たりにくいのが欠点。攻撃力割合は「80×2」。

空翔斬（くうしょうざん） 追 空翔裂風（くうしょうれっぷう）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
空翔斬	武	特	−	−	6	2	0	270
空翔裂風	武+風	追	○	短	5	3	0	160

空翔斬：瞬時に空中へ跳び上がり、剣を構えて落下しつつ斬る。着地と同時に前方へ走る衝撃波にも攻撃判定がある。空中発動しても跳躍の高さは変化しない。攻撃力割合は「100+170」。
空翔裂風：ジャンプ斬りで浮かせた攻撃対象を風の刃で切り刻む。2発目の攻撃判定は1発目をガードされた場合のみ攻撃対象にヒットする。3〜4発目は風属性。攻撃力割合は「60×2+50×2」。

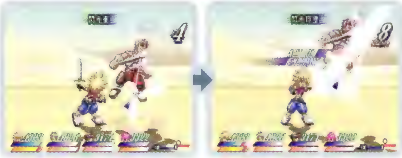
爆炎剣（ばくえんけん） 追 爆炎連焼（ばくえんれんしょう）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
爆炎剣	火	特	○	−	7	4	−15	500
爆炎連焼	火	追	−	−	5	3	0	150

爆炎剣：斬り上げて浮かせた攻撃対象を斬り下ろす。2発目の斬り下ろしがいずれかの敵にヒットすると、攻撃対象の位置に関係なく、その足下から2発ヒットする炎柱が吹き上がる。攻撃力割合は「60×2+190×2」。
爆炎連焼：間合いを詰めながら炎をまとった一撃を見舞う。体の大きい攻撃対象に密着状態で出すと3ヒットする。攻撃力割合は「50×3」。

閃光衝（せんこうしょう） 追 閃光翔墜（せんこうしょうつい）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
閃光衝	光	特	○	短	9	4	−7	360
閃光翔墜	光	追	○	短	5	4	0	360

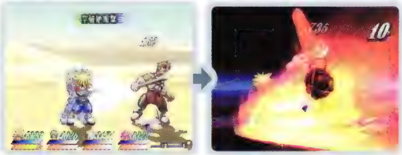
閃光衝：高速の斬撃によって生じた真空波が渦を巻き、閃光となって、攻撃対象を打ち上げる。攻撃力割合は「90×4」。
閃光翔墜：閃光衝で浮かせた攻撃対象をさらに突き上げ、光の衝撃波で追撃する。攻撃力割合は「90×4」。

牙連蒼破刃（がれんそうはじん） 奥 裂衝蒼破塵（れっしょうそうはじん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
牙連蒼破刃	武+風	奥	−	−	9	5	0	380
裂衝蒼破塵	武	秘	○	長	20	7	100	1000

牙連蒼破刃：気をまとった連続攻撃から真空波を放つ奥義。真空波は風属性で、射程は蒼破刃と同じ。攻撃力割合は「70×4+100」。
裂衝蒼破塵：前方に強烈な旋風を巻き起こし攻撃対象を吹き飛ばす。攻撃力倍率は「100×6+400」。カイルの後ろにスペースがない状態で出すと、振り回す剣もヒットする。剣の攻撃力割合は1回目の斬りが70、途中の構えが70×2、2回目の斬りが170。

空破絶風撃（くうはぜっぷうげき） 奥 絶破滅焼撃（ぜっぱめっしょうげき）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
空破絶風撃	武	奥	−	−	14	3	−16	400
絶破滅焼撃	武	秘	○	短	20	11	100	904

空破絶風撃：神速の連続突きで突風を巻き起こし、攻撃対象を吹き飛ばす。2〜3発目は風属性。3発目の攻撃判定は突き出した剣の真上に発生する。攻撃力割合は「200+200+50」。
絶破滅焼撃：力を溜めてさらに突き、衝撃波で吹き飛ばす。攻撃力割合は「1×4+100×6+300」。体の大きい攻撃対象には、剣を引き戻す際に、攻撃力割合43の攻撃が1発余分にヒットすることがある。

屠龍連撃破（とりゅうれんげきは） 奥 蒼龍滅牙斬（そうりゅうめつがざん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
屠龍連撃破	武	奥	○	−	11	6	0	410
蒼龍滅牙斬	武	秘	○	−	20	17	100	1700

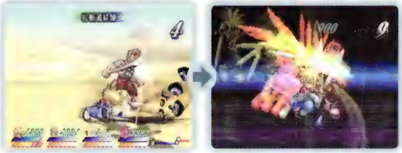
屠龍連撃破：対空ジャンプ斬りからの連続攻撃を叩き込み、最後に後方へ飛び退きながら斬る。攻撃力割合は「50×5+160」。
蒼龍滅牙斬：斬撃と衝撃波でダメージを与え、魔法陣に捕らえてトドメを刺す。攻撃力割合は「(100+50)×4+75×2+50×5+650+50」。

疾空連殺剣（しっくうれんさつけん） 奥 斬空天翔剣（ざんくうてんしょうけん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
疾空連殺剣	武	奥	○	短	13	6	4	480
斬空天翔剣	武	秘	○	長	20	13	100	1750

疾空連殺剣：連続攻撃で攻撃対象を浮かせ、空中で追撃を加え叩き落としてダウンさせる。カイルは着地後に短くバックステップを行う。重さが0または5の敵にはきちんと決まらないことが多い。攻撃力割合は「80×6」。
斬空天翔剣：ダッシュ突きで間合いを詰め、連続攻撃を行う。攻撃力割合は「100×12+550」。

岩斬滅砕陣（がんざんめっさいじん） 奥 翔王絶憐衝（しょうおうぜつれんしょう）

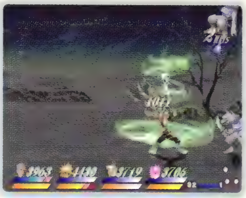


名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
岩斬滅砕陣	武+地	奥	○	−	20	7	−10	1000
翔王絶憐衝	武	秘	○	短	20	16	100	1900

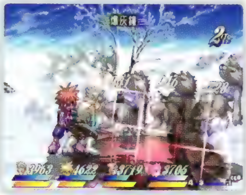
岩斬滅砕陣：剣の一撃で大地に衝撃を与え、無数の岩片を前方へ飛ばす。2〜7発目の岩片は地属性。攻撃力割合は「100+150×6」。
翔王絶憐衝：超高速の移動攻撃で竜巻を生み出し、気の翼をまとって斜め下方に突撃する。攻撃力割合は「100×15+400」。

ロニ・デュナミス

ロニの技には攻撃判定や敵の吹き飛ばし方にクセのあるものが多く、味方の攻撃と完璧に連携させていくのは難しい。コンボにはこだわらず、攻撃対象を大きくふっ飛ばす放墜鐘で敵パーティの隊列を乱したり、攻撃判定の大きい霧氷翔や爆灰鐘で、複数の敵を巻き込むように攻撃させるといいだろう。コンボに参加させる場合は、双打鐘または雷神招をキャンセルして割破爆走撃につなごう。秘奥義が出せる状態ならば、威力の高い震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃を狙いたい。



放墜鐘で敵の前衛を放り投げ、敵全員を画面端に追い込む戦法が強い。攻撃後前進で間合いを詰めれば完璧。



飛び道具なみにリーチの長い爆灰鐘。振りが大きく止められやすいので、敵の攻撃をガードしてから出すといい。

双打鐘 → 追 双打連蹴

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
双打鐘	武	特	○	－	5	2	5	230
双打連蹴	武	追	○	－	5	2	11	220

双打鐘：漢の拳を叩き込んで攻撃対象をひるませ、さらに斧でかち上げる二連攻撃。攻撃力割合は「100+130」。
双打連蹴：斧でかち上げた攻撃対象を二連続で蹴り上げる追加特技。攻撃判定が高い位置に出るため、浮かない攻撃対象、小さな攻撃対象には外しやすいのが欠点。攻撃力割合は「110×2」。

雷神招 → 追 雷神光燐

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
雷神招	武+光	特	○	短	6	2	−5	200
雷神光燐	武+光	追	○	短	5	2	10	250

雷神招：斧で敵をかち上げ、光属性の雷を呼び起こして打ち据える。雷部分の命中修正はゼロで、斧部分のみ当たると攻撃対象はダウンする。攻撃力割合は「100+100」。
雷神光燐：飛び込みざまに斧を振り下ろし、さらに雷で追撃。雷神招の先端が当たる間合いだと2ヒットしやすい。攻撃力割合は「150+100」。

放墜鐘 → 追 放墜砲墜

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
放墜鐘	武	特	○	短	8	2	−20	450
放墜砲墜	武	追	○	短	5	4	20	599

放墜鐘：攻撃対象に突き刺した斧を振り上げ、その攻撃対象を前方に放り捨てながら自分は大きく後退する。2発目の命中修正は80。1発目がヒットしないと2発目は発動しない。攻撃力割合は「100+350」。
放墜砲墜：放り捨てた敵めがけて衝撃波を3発飛ばす。衝撃波を発生させる斧にも攻撃判定がある。攻撃力割合は「350+83×3」。

霧氷翔 → 追 霧氷鎚閃

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
霧氷翔	水	特	－	－	8	4	0	440
霧氷鎚閃	水	追	○	－	5	4	0	320

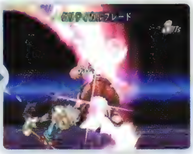
霧氷翔：垂直にジャンプして、空中から前方斜め下へ4発の冷気を放つ。攻撃力割合は「110×4」。
霧氷鎚閃：突き出した斧から冷気を放射しつつ着地、さらに前方へ突きを繰り出す。背の高い攻撃対象には4発ヒットすることがある。攻撃力割合は「110+50+110+50」。

爆灰鐘（ばっかいしょう） 追 爆灰猛追（ばっかいもうつい）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
爆灰鐘	武	特	○	−	11	2	−5	420
爆灰猛追	武	追	○	短	5	3	0	340

爆灰鐘：ものすごい勢いで斧を振り下ろして大地を震撼させ、その衝撃で広範囲にダメージを与える。攻撃力割合は「120+300」。
爆灰猛追：爆灰鐘の反動を利用して跳び上がり、足下に斧を突き刺して、その衝撃でさらにダメージを与える。攻撃力割合は「120+110×2」。

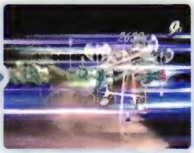
割破爆走撃（かっぱばくそうげき） 奥 クリティカルブレード



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
割破爆走撃	武	奥	○	−	9	4	5	400
クリティカルブレード	武	秘	○	短	20	4	100	1300

割破爆走撃：振り下ろしの一撃で敵を引き寄せ、タックルを食らわせる。距離が近いほどタックルのヒット数が増す。攻撃力割合は「100×4」。
クリティカルブレード：攻撃対象をかち上げると同時に斧を放り投げ、空中で斧をつかみ強烈な一撃を加える。攻撃力割合は「100×3+1000」。

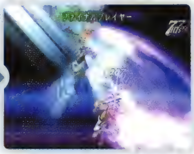
空破特攻弾（くうはとっこうだん） 奥 スパイラルドライバー



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
空破特攻弾	武	奥	−	−	12	3	−8	620
スパイラルドライバー	武	秘	○	短	20	11	100	1700

空破特攻弾：風車のように斧を回転させながら前方に飛び込む。敵1体につき3ヒットすると、その敵が画面右端でなければすり抜けて前進する。攻撃力割合は「210×3」。
スパイラルドライバー：一度画面外へ走り去り、パワーアップした空破特攻弾をお見舞いする。攻撃力割合は「100×10+700」。

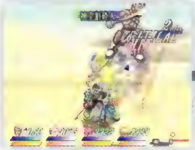
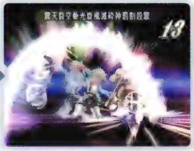
戦吼爆ッ破（せんこうばっぱ） 奥 ファイナルプレイヤー



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
戦吼爆ッ破	武	奥	○	−	14	3	−12	500
ファイナルプレイヤー	武	秘	○	短	20	16	0	1801

戦吼爆ッ破：蹴り上げた攻撃対象に気合を叩きつけ、前方へふっ飛ばす奥義。2〜3発目の命中修正はゼロ。攻撃力割合は「70×2+360」。
ファイナルプレイヤー：斧で5回叩きのめし、上空からあふれる気合を斜め下に放射する。斧の命中率がすこぶる悪いのが欠点。発動時の光にもダメージ1の攻撃判定がある。攻撃力割合は「100×13+500」。

神空割砕人（しんくうかっさいじん） 奥 震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃（しんてんれっくうざんこうせんぷうめっさいしんばつかっさつげき）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
神空割砕人	武	奥	○	短	15	5	0	550
震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃	武	秘	○	短	20	14	100	2400

神空割砕人：衝撃波でひるませた敵を上空へ高く打ち上げ、自らも跳び上がって連続攻撃を加える。1発目をガードされると2発目以降が、2発目をガードされると3発目以降の攻撃が出ない。また重さ2以外の攻撃対象にはきちんとヒットしないことが多い。攻撃力割合は「150+100×4」。
震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃：神をもびびらす連続攻撃。あまりの威力に最後は地面が大爆発を起こす。攻撃力割合は「100×13+1100」。

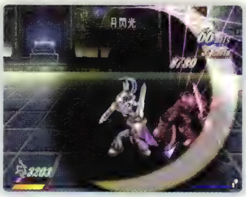
カイルとロニの協力(?)技

クリア回数が1回以上で、カイルとロニが戦闘に参加し、カイルが戦闘不能でないときに神空割砕人の秘奥義を発動すると、8分の1（デッキブラシ装備時は2分の1）の確率で秘奥義が「震天裂空斬光旋風滅砕神罰攻撃」に変化する。

技の途中で武器がすっぽ抜けてしまい、正拳でごまかすロニ。攻撃力割合も「100×9+1」にガクッと下がる。

ジューダス

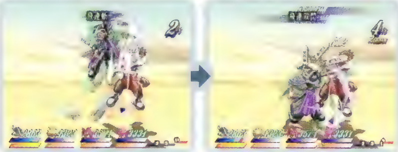
ジューダスの特技は接近戦に特化したものがほとんどで、技単体でのヒット数も多く、コンボを狙う場合に重宝する。特に攻撃対象を長い時間のけぞらせる月閃光と魔人滅殺闇、そして魔人滅殺闇からの秘奥義は非常に使い勝手がいい。だが、全体的に消費TPが多く、特技を連発しているとTP不足に陥りやすい。リーチも短めで、敵パーティの後衛を邪魔しにくいという欠点もある。常に前面で戦い続けるのではなく、援護役としてカイルやロニをサポートさせるといいだろう。



月閃光と魔人滅殺闇は攻撃対象をのけぞらせる時間が長く、詠唱キャンセルコンボ(P45参照)に適している。

ジューダスは秘奥義終了後、背を向けて決めゼリフをいう。困ったことにそのあいだはまったくの無防備だ。

飛連斬(ひれんざん) 追 飛連双閃(ひれんそうせん)



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
飛連斬	武	特	○	−	5	2	5	230
飛連双閃	武	追	○	−	5	2	0	200

飛連斬：剣の一撃で攻撃対象を浮かせ、ジャンプで追いかけながら短剣で追撃する。攻撃力割合は「115×2」。
飛連双閃：飛連斬の勢いを活かして、さらに追撃を加えながら着地する。攻撃力割合は「100×2」。

双連撃(そうれんげき) 追 双連衝破(そうれんしょうは)

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
双連撃	武	特	−	−	7	4	−5	280
双連衝破	武	追	○	−	5	2	0	220

双連撃：双剣を交互に繰り出す4連続攻撃。技の出が若干遅く、攻撃対象をのけぞらせる時間も短いため、キャンセルを素早く行わないとコンボになりにくい。攻撃力割合は「70×4」。
双連衝破：短剣で攻撃対象を浮かせ、小さく前方にジャンプしつつ剣で追い打ちする。攻撃力割合は「110×2」。

幻影刃(げんえいじん) 追 幻影回帰(げんえいかいき)

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
幻影刃	武	特	−	−	7	4	0	640
幻影回帰	武	追	−	−	5	2	0	220

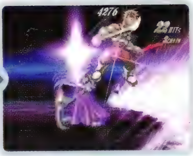
幻影刃：突きがヒットすると眼前の攻撃対象をすり抜け、後衛の敵に斬りかかる。移動距離は最大で約3キャラクター分。突きをヒットさせた攻撃対象が画面右端の場合はすり抜けずに斬る。攻撃力割合は「160×4」。
幻影回帰：幻影刃とは逆方向へ敵をすり抜けつつ、突きを出しながら約4キャラクター分移動する。突きがヒットした敵は、幻影回帰の移動方向へ若干引き寄せられる。攻撃力割合は「110×2」。

月閃光(げっせんこう) 追 月閃虚崩(げっせんこほう)

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
月閃光	光	特	○	−	10	6	−4	420
月閃虚崩	光+闇	追	−	−	5	4	−4	200

月閃光：斬撃の真空波が三日月の軌跡を描く剣技。初段の斬撃のみ命中に−50の修正がかかるため、少し離れた間合いから真空波だけ当てるほうが確実にヒットする。攻撃力割合は「70×6」。
月閃虚崩：描いた三日月を逆へなぞるように斬り下ろす。1発目の斬撃は光属性で、2〜4発目の真空波は闇属性。攻撃力割合は「50×4」。

千裂虚光閃（せんれつここうせん）　奥 魔人千裂衝（まじんせんれつしょう）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
千裂虚光閃	武	奥	○	－	10	6	－15	390
魔人千裂衝	武	秘	－	－	20	13	100	1120

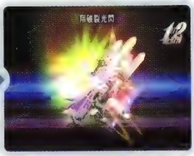
千裂虚光閃：短剣で敵を打ち上げ、神速の5連突きを繰り出す。2発目以降の命中修正は－4。重さ4以上の敵、小さい敵には打ち上げからの突きが連続ヒットしないことが多い。攻撃力割合は「90+60×5」。
魔人千裂衝：高速の移動攻撃から衝撃波を放ち、攻撃対象を前方へ大きくふっと飛ばす。攻撃力割合は「80×11+120×2」。

粉塵裂破衝（ふんじんれっぱしょう）　奥 浄破滅焼闇（じょうはめっしょうえん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
粉塵裂破衝	武	奥	○	－	11	4	4	420
浄破滅焼闇	武	秘	－	－	20	7	100	1500

粉塵裂破衝：鋭い踏み込みによって巻き上げた粉塵を攻撃対象に叩きつけ、双剣で火花を生み出しそれを爆発させる奥義。爆発部分の命中修正はゼロ。攻撃力割合は「50×2+270+50」。
浄破滅焼闇：粉塵裂破衝の爆発をさらに増幅して、生じた衝撃波と炎で攻撃対象をふっ飛ばす。攻撃力割合は「100×4+350×2+400」。

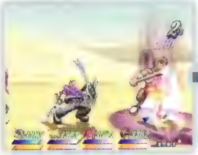
崩龍斬光剣（ほうりゅうざんこうけん）　奥 翔破裂光閃（しょうはれっこうせん）

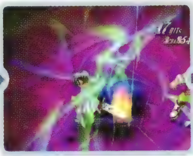
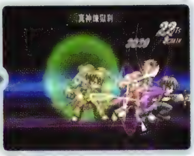


名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
崩龍斬光剣	武	奥	○	－	15	8	0	540
翔破裂光閃	武	秘	○	短	20	16	100	1800

崩龍斬光剣：常人の目には見切れぬ瞬間移動攻撃で切り刻む。4発目終了時に崩龍斬光剣を受けてのけぞっている敵がいなければ、5発目以降の追い打ちが出ない。攻撃力割合は「90×2+80×3+40×3」。
翔破裂光閃：攻撃対象を打ち上げて高速の連続突きを叩き込む。重さ4以上の敵には連続ヒットしにくい。攻撃力割合は「100×15+300」。

魔人滅殺闇（まじんめっさつえん）　奥 義憐聖霊斬（ぎれんしょうれいざん）　奥 真神煉獄刹（まじんれんごくさつ）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
魔人滅殺闇	武+闇	奥	○	短	18	6	－15	540
義憐聖霊斬	武	秘	－	長	20	11	100	2000
真神煉獄刹	武	秘	○	短	0	13	100	3180
－	－	－	－	－	－	－	－	－

魔人滅殺闇：剣の一撃がいずれかの敵にヒットすると、攻撃対象の足下に魔法陣が現れ、闇属性の衝撃波が吹き出し近くの敵にダメージを与える。攻撃力割合は「90×6」。1発目がヒットしないと2発目以降は出ない。魔法陣を開いたあとに振り下ろす剣にも攻撃判定がある。
義憐聖霊斬：封印せし力を宿した剣で連続攻撃を行う。この技でトドメを刺すことはできない。攻撃力倍率は「100×10+1000」。
真神煉獄刹：クリア回数が2回以上で、ジューダスの正体が明かされるまでプレイを進めていれば(EVENT 38以降)、義憐聖霊斬の終了時に○ボタンを押し続けていると5分の1の確率で真神煉獄刹が発動する。ただしオート操作では発動しない。攻撃力割合は「100×4+80+100×7+2000」。最初に振り上げる剣にも攻撃力割合50の攻撃判定がある。

素顔のジューダス

真神煉獄刹を発動するとジューダスの仮面が外れ、その戦闘が終わるまで素顔のまま戦うことになる。素顔状態だと真神煉獄刹の発動確率が100％になるので、ボス戦で素顔状態になれれば普段よりも有利に戦える。エンチャントのSP分与を利用してスピリッツブラスター状態でなくとも秘奥義を出せるようになれば、素顔状態になれる機会も増えるはずだ。

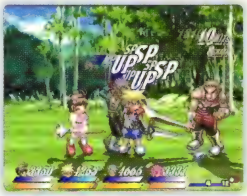
仮面が外れていると秘奥義発動時のカットインも素顔バージョンに変化する。

リアラ

非力なリアラを前衛に出すかどうかはともかく、特技の性能は決して悪くない。技ごとのTP消費も少ないので、SP回復と命中のパラメータを装備で強化すれば、前衛でもある程度は活躍できるだろう。

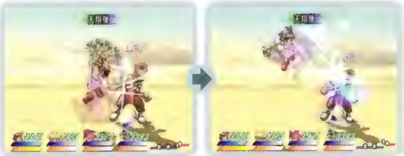
リアラが行動可能なときに、SP100未満で移動可能な味方の後ろで方向キーの下を押すと、かけ声とともにリアラが応援動作を取り、動作終了と同時にリアラの近距離前方にいる味方はSPが5回復する。応援の動作中にリアラを移動させてしまうと効果が発揮されないことに注意。

味方のHPを回復できる護法蓮はサポートに最適。攻撃に参加させるなら風神招か流蓮弾を使うといいだろう。



応援でさりげなくSPを回復。作戦を「リーダーに続け」にしておくと、オート操作でもけっこうやってくれる。

天翔弾（てんしょうだん）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
天翔弾	武	特	−	−	3	3	0	400
−	−	−	−	−	−	−	−	−

天翔弾：眼前の攻撃対象を杖で打ちつつ跳び上がり、空中から前斜め下方に貫通する精霊弾を発射する。精霊弾を発射する際に空中で振る杖にも攻撃判定がある。攻撃力割合は「100×2+200」。

風神招（ふうじんしょう）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
風神招	武+風	特	○	−	4	3	0	284
−	−	−	−	−	−	−	−	−

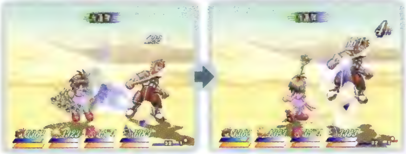
風神招：杖を一振りして前方に小竜巻を起こし、自分は後方へ下がる。2〜3発目の竜巻部分は風属性。攻撃力割合は「100+92×2」。

護法蓮（ごほうれん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
護法蓮	武+地	特	○	−	7	1	0	400
−	−	−	−	−	−	−	−	−

護法蓮：触れた敵をふっ飛ばす地属性の障壁を眼前に作り出す。障壁は杖を振ると同時に前方へ移動していき、範囲内の敵1体につき1回ずつヒットする。近くに味方がいれば、杖を振るときにそれぞれのHPを最大HPの5%回復する。攻撃力割合は「400+100」。

流蓮弾（りゅうれんだん）



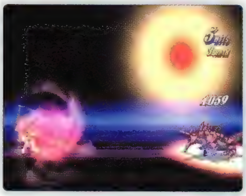
名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
流蓮弾	武+水	特	○	−	8	4	−20	450
−	−	−	−	−	−	−	−	−

流蓮弾：杖を振って水属性の弾丸を3発撃ち放つ。3発目の弾は敵を貫通して前斜め上へ飛ぶ。攻撃判定は6回発生するが、敵1体につき4回まででしかヒットしない。攻撃力割合は「(100+80)×2+100+190」。

ナナリー・フレッチ

ナナリーの特技は射程距離に優れる反面、攻撃動作が大きく小回りがきかないため、中衛〜後衛からの援護役に向いている。地上の敵には牙連閃と龍炎閃、空中の敵には烈火閃、扇氷閃、虚空閃が有効だ。どの技も軌道や射程距離にクセがあるので、最初はセミオート操作にしてCPUに間合い調節を任せ、間合いを覚えたらマニュアル操作に切り替えよう。技ごとのTP消費量が多いという欠点は、エンチャントのTP転換をセットした晶術を織り交ぜることで補おう。

敵とつかず離れずの間合いに位置し、通常技から特技、晶術への連携を繰り返して味方をサポートしていこう。



ワイルド・ギースを発動できる限界の距離はこのぐらい。もっとも射程の長い龍炎閃の射程距離とほぼ同じだ。

烈火閃（れっかせん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
烈火閃	火	特	○	−	9	2	0	240
−	−	−	−	−	−	−	−	−

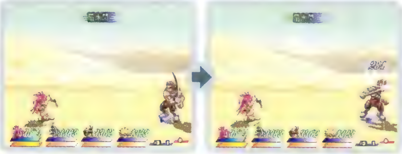
烈火閃：一定距離飛ぶか、敵にぶつかると小爆発を起こす矢を斜め上へ放つ。矢は直進して落下せずに爆発するため、対空能力に優れるものの地上の敵には当てにくい。攻撃力割合は「120×2」。

牙連閃（がれんせん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
牙連閃	風	特	−	−	10	3	5	300
−	−	−	−	−	−	−	−	−

牙連閃：熟練の手さばきで風属性の矢を3発連射する。低空を真横へ飛んでいくため、烈火閃とは逆に、空中を移動する敵には当てにくい。攻撃力割合は「100×3」。

扇氷閃（せんひょうせん）



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
扇氷閃	水	特	−	−	12	1	5	180
−	−	−	−	−	−	−	−	−

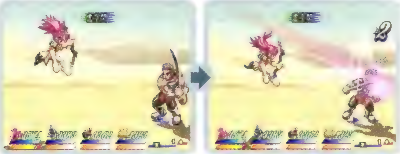
扇氷閃：斜め上へ放った5本の矢が、扇状に拡散しながら落下する。攻撃範囲が広く対地対空どちらにも活用できるが、矢の速度が遅くコンボには向かない。攻撃力割合は「180×5」。

墜陽閃（ついようせん）

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
墜陽閃	闇	特	○	−	13	2	5	440
−	−	−	−	−	−	−	−	−

墜陽閃：前へ少し飛んだあと方向転換して後方へ飛ぶ闇属性の矢を4発放つ。矢を放った瞬間に武器攻撃中の敵がいると、2本の矢がその敵をある程度追尾する。晶術には反応しない。攻撃力割合は「220×4」。

虚空閃(こくうせん)



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
虚空閃	武	特	–	–	15	2	2	440
–	–	–	–	–	–	–	–	–

虚空閃：垂直ジャンプして、空中から斜め下へ高速の矢を放つ。矢は貫通して複数の敵にヒットする。攻撃力割合は「220×2」。

龍炎閃(りゅうえんせん)

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
龍炎閃	火	特	○	短	20	5	8	800
–	–	–	–	–	–	–	–	–

龍炎閃：炎の閃光が龍の形を成し、眼前の敵を打ち上げる。閃光はナナリーの体を中心に縦回転してから水平に飛んでいく。水平飛行時の命中修正は2。攻撃力割合は「100×4+400」。

ワイルド・ギース

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
ワイルド・ギース	武	隠	○	–	20	8	100	1550
–	–	–	–	–	–	–	–	–

ワイルド・ギース：スピリッツブラスター中に任意の追加晶術を発動するとワイルド・ギースに変化する。ただし攻撃対象との距離(P54参照)が一定以上離れていると通常の追加晶術になる。攻撃判定は20回発生するが、敵1体につき最高8ヒットまで。攻撃力割合は「500+150×7」。

特技・晶術の性質

下級晶術の相殺

ストーンザッパーやフレイムドライブといった下級晶術は、ほかの晶術にぶつかると攻撃判定が相殺される。また衝撃波や飛び道具などの、手元から攻撃判定が離れるタイプの特技でも相殺することが可能。狙ってできるものではないが、知識として覚えておこう。

閃光衝や月閃光の衝撃波でも下級晶術は防げる。無理に狙う必要はまったくないが、成功すると気持ちいい。

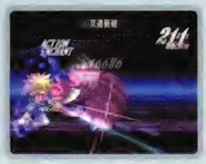
技の同時発動

下級晶術は敵味方ともに発動制限がなく、下級晶術の発動中に中級、上級の晶術を重ねることも可能。中級、上級、追加晶術は敵味方同時にひとりずつ発動できる。同じパーティ内で下級の追加晶術と中、上級の追加晶術を同時に入力した場合、中・上級の追加晶術が優先される。

下級晶術の発動中に中・上級の晶術は発動できるが、逆は不可能だ。晶術を指示するときは気をつけよう。

秘奥義の性質

背景が秘奥義専用のものに切り替わっているあいだは、いくら攻撃がヒットしても敵味方のブラスターカウント(P36参照)が増加しない。また敵パーティにスピリッツブラスター状態のモンスターがいた場合、秘奥義の発動時にそのスピリッツブラスターは強制解除される。

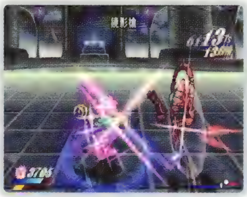


秘奥義の発動中はヒット数を増やすチャンス。攻撃判定が出るまでに時間のかかる晶術や特技を利用しよう。

ハロルド・ベルセリオス

晶術のほうが強力なために接近戦を挑む機会のないハロルドだが、特技はどれも威力があり、命中とSP回復のパラメータを装備で補えば前衛でも戦える。特に敵を長時間のけぞらせる鏡影槍が役に立つだろう。

ハロルドが操作キャラクター以外に配置されているとき、敵パーティにスペクタクルズ未使用のモンスターがいると、戦闘開始直後に1回だけ、勝手にスペクタクルズを使用する。対象が複数いる場合は後衛に位置するモンスターを優先する。



鏡影槍からの晶術キャンセルを繰り返せば、SPとTPが続く限りひとりコンボで大ダメージを与えられる。

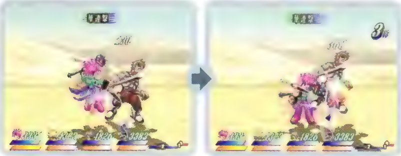
1つでもスペクタクルズがあれば勝手に使う。アイテムに反撃するバルバトス戦(P227参照)では迷惑だ。

らいがしょう
雷牙招

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
雷牙招	武+光	特	○	−	6	3	2	300
−	−	−	−	−	−	−	−	−

雷牙衝：ハロルド謹製の特殊ギミックと杖で攻撃対象をひるませ、光属性の雷を呼び打ち据える。攻撃力割合は「100×3」。

かれんげき
華連撃



名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
華連撃	武	特	○	−	9	3	0	340
−	−	−	−	−	−	−	−	−

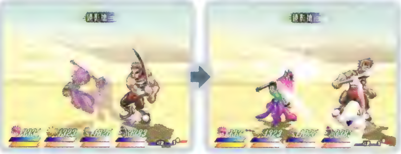
華連撃：杖による打撃と短剣の投てき術を組み合わせた、自称華麗なる3連続攻撃。2発目に投げる短剣はヒットした敵を引き寄せる性質を持つ。攻撃力割合は「120+100+120」。

えいせんけん
影閃剣

名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
影閃剣	闇	特	−	−	11	4	−5	400
−	−	−	−	−	−	−	−	−

影閃剣：影に閃く神速の投剣を放つ特技。投剣は敵を貫通して一定距離飛び、いずれかの敵にヒットすると闇属性の衝撃が剣の前方に放射される。攻撃力割合は「100×4」。

きょうえいそう
鏡影槍



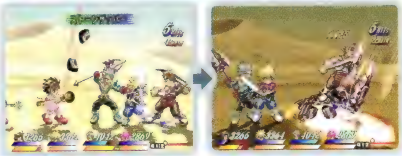
名称	属	タ	浮	倒	TP	HIT	命中	威力
鏡影槍	闇	特	−	−	15	1	−20	500
−	−	−	−	−	−	−	−	−

鏡影槍：バックステップ後、前進しながら貫通する短剣を投げ、敵の影を貫いて長時間のけぞらせる。攻撃力割合は500。

晶術データ

晶術のデータは基本的に全キャラクター共通。味方キャラクターはカイルが習得するヴォルテックヒートを除いて追加晶術および具現結晶を単体で使用できないため、それらの詠唱時間データは省略している。モンスターが使用する追加晶術データのうち、消費TPと詠唱時間はモンスターごとに設定されているので、詳細は各モンスターのデータページを参照してほしい。

ストーンザッパー　追 スティングレイブ



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ストーンザッパー	地	下	−	−	9	110	4	360
スティングレイブ	地	追	○	短	20	−	6	270

ストーンザッパー：4つの石片を飛ばす下級晶術。攻撃対象との間合いが離れていると、石片は攻撃対象の前後に広がって落ちる。基本ダメージは「90×4」。習得キャラクターはカイル、ロニ、ジューダス、リアラ。
スティングレイブ：岩の槍が攻撃対象を真下から突き上げる。基本ダメージは「45×6」。ストーンザッパーの1発目か4発目が攻撃対象にヒットしていないと発動しない。習得キャラクターはジューダスとリアラ。

アクアスパイク　追 フリーズハンター

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
アクアスパイク	水	下	○	−	11	116	3	300
フリーズハンター	水	追	○	短	20	−	4	260

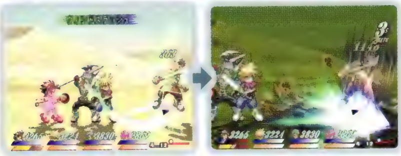
アクアスパイク：距離があるほど速くなる水弾を飛ばす。基本ダメージは「100×3」。習得キャラクターはロニ、リアラ、ナナリー。
フリーズハンター：貫通する氷の槍を、攻撃対象に照準を当てて次々と放つ。基本ダメージは「65×4」。アクアスパイクの2～3発目が攻撃対象にヒットしていないと発動しない。氷の槍の攻撃判定は7回出るが、敵1体につき4回以上ヒットしない。習得キャラクターはリアラとナナリー。

フレイムドライブ　追 フォトンブレイズ

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
フレイムドライブ	火	下	−	−	10	106	3	300
フォトンブレイズ	火	追	○	短	20	−	2	330

フレイムドライブ：攻撃対象を緩やかに追尾する3つの火球が襲う。基本ダメージは「100×3」。習得キャラクターはカイル、リアラ、ナナリー。
フォトンブレイズ：攻撃対象を中心に局所的な高熱を発生させる。基本ダメージは「100+230」。フレイムドライブの1発目がいずれかの敵にヒットしていないと発動しない。習得キャラクターはリアラとナナリー。

ウィンドスラッシュ　追 クロスブレイド



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ウィンドスラッシュ	風	下	○	−	10	126	2	260
クロスブレイド	風	追	○	−	20	−	2	300

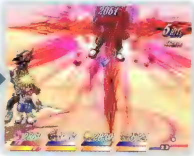
ウィンドスラッシュ：攻撃対象の位置に真空の刃を発生させて切り刻む。基本ダメージは「130×2」。習得キャラクターはカイル、ジューダス、リアラ、ナナリー。
クロスブレイド：魔力によって生み出されたかまいたちが高速で攻撃対象を襲う。発動時の攻撃対象の位置に到達するまで攻撃判定は発生しない。基本ダメージは「150×2」。習得キャラクターはリアラとナナリー。

デルタレイ　追 トリニティスパーク

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
デルタレイ	光	下	○	−	11	116	3	330
トリニティスパーク	光	追	−	−	20	−	4	270

デルタレイ：発動者の眼前で上段、中段、下段に別れ、攻撃対象に向かって飛んでいく3つの光弾を高速で撃ち出す。光弾の基本ダメージは「110×3」。習得キャラクターはカイル、ロニ、ジューダス、ハロルド。
トリニティスパーク：滅殺の稲妻が広範囲の敵にダメージを与える。基本ダメージは「40×3+150」。デルタレイの上段から放つ光弾がいずれかの敵にヒットしていないと発動しない。習得キャラクターはハロルド。

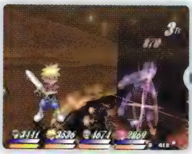
シャドウエッジ　追 ブラッディクロス



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
シャドウエッジ	闇	下	○	短	12	104	2	360
ブラッディクロス	闇	追	○	短	20	−	3	520

シャドウエッジ：攻撃対象の真下に闇の刃を生み出して垂直に突き上げる。基本ダメージは「180×2」。習得キャラクターはロニ、ジューダス、ナナリー、ハロルド。
ブラッディクロス：闇の刃から生じる血塗られた呪いの波動が攻撃対象を十文字に切り裂く。基本ダメージは「120+200×2」。習得キャラクターはジューダスとハロルド。

エアプレッシャー　追 シリングフォール



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
エアプレッシャー	地	中	○	短	15	160	5	700
シリングフォール	地	追	−	−	20	−	12	480

エアプレッシャー：攻撃対象を中心に円形の重力場を発生させて、大地もろとも押し潰し破砕する。基本ダメージは「100×4+300」。習得キャラクターはシリングフォールを含め、ジューダスとリアラのふたり。
シリングフォール：攻撃対象の頭上から巨大な鉱石を落下させてダメージを与える。鉱石は1発につき2ヒットする。基本ダメージは「80×6」。

スプラッシュ　追 クラッシュガスト

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
スプラッシュ	水	中	○	短	16	178	8	880
クラッシュガスト	水	追	○	短	20	−	8	360

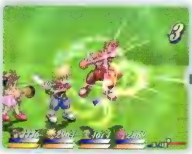
スプラッシュ：1本あたり3ヒットする水流が攻撃対象の前後に2本、頭上から1本、前後に2本、の順で落ちてくる。敵1体ごとのヒット数は8が最高。基本ダメージは「110×15」。習得キャラクターはクラッシュガストを含め、リアラ、ナナリー、ハロルドの3人。
クラッシュガスト：スプラッシュの水流を凍結させて粉砕し、敵に叩きつける。基本ダメージは「45×8」。

バーンストライク　追 ヴォルカニックレイ

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
バーンストライク	風	中	○	短	18	180	5	740
ヴォルカニックレイ	火	追	○	短	20	−	4	470

バーンストライク：着弾すると強力な爆発を起こす3発の火炎弾を降らせる。基本ダメージは「(100+170)×3」。習得キャラクターはカイル、リアラ、ナナリー。
ヴォルカニックレイ：熱を大地に集中させて局地的な噴火を起こし、広範囲のランダムな位置に火炎弾を降らせる。基本ダメージは「440+(10×3)」。習得キャラクターはリアラとナナリー。

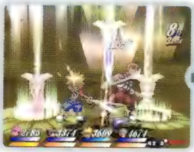
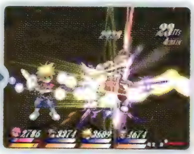
スラストファング　追 ヴォルテックヒート



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
スラストファング	火	中	○	−	14	170	9	810
ヴォルテックヒート	風	追	○	短	24	150	2	380

スラストファング：攻撃対象を中心に真空の刃を無数に生み出して切り裂く。基本ダメージは「90×9」。習得キャラクターはヴォルテックヒートを含め、カイル、ジューダス、リアラの3人。
ヴォルテックヒート：熱風を巻き起こして敵を大きくふっ飛ばす。消費TPと詠唱時間のデータはカイルのもので、この技で追加晶術を出す場合は消費TP20(エンチャントレベルで変化)、詠唱時間なしで発動する。

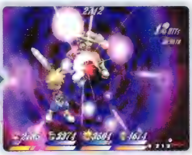
プリズムフラッシャ　追 シャイニングスピア

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
プリズムフラッシャ	光	中	−	−	21	190	14	1260
シャイニングスピア	光	追	○	短	20	−	15	460

プリズムフラッシャ：光の洗礼を受け7色に輝く剣が降り注ぐ。剣は1本につき2ヒットし、4本目の剣は攻撃対象をある程度追尾する。基本ダメージは「180×7」。習得キャラクターはロニ、ジューダス、ハロルド。
シャイニングスピア：輝く槍で敵を貫き、6本の剣を突き刺し追撃する。槍と剣はそれぞれ2ヒットする。基本ダメージは「140+(20×6)+200」。習得キャラクターはハロルドのみ。

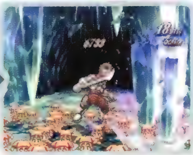
ネガティブゲイト　追 イービルスフィア



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ネガティブゲイト	闇	中	–	–	22	180	6	750
イービルスフィア	闇	追	○	短	20	–	5	400

ネガティブゲイト:敵の動きを封じ込める魔空間を引き出し、触れた敵にダメージを与える。基本ダメージは「125×6」。習得キャラクターはロニ、ジューダス、ハロルド。
イービルスフィア:魔空間に引き寄せられた暗黒物質が触れた敵を傷つける。基本ダメージは「80×5」。習得キャラクターはジューダスとハロルド。

グランヴァニッシュ　具 アースステッパー



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
グランヴァニッシュ	地	上	○	–	29	340	7	2400
アースステッパー	地	具	○	–	50	–	18	3655

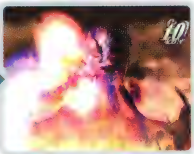
グランヴァニッシュ:大地の力を圧縮し、解放する上級晶術。まず攻撃対象の足下に亀裂が走り、亀裂が後方へ広がると同時に上空へエネルギーが噴出する。基本ダメージは「300+350×6」。習得キャラクターはアースステッパーを含めてリアラのみ。
アースステッパー:大地の精霊結晶アースステッパーが地を駆け、落ちてきた岩の槍が敵を貫く。基本ダメージは「5×9+(450×8)+10」。

インブレイスエンド　具 アクアリムス

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
インブレイスエンド	水	上	○	–	28	330	4	1800
アクアリムス	水	具	○	–	50	–	7	2100

インブレイスエンド:攻撃対象の上空から落ちてきた氷の棺が触れた相手に「終焉」を与える。基本ダメージは「450×4」。習得キャラクターはリアラ、ナナリー、ハロルド。
アクアリムス:水の精霊結晶アクアリムスが大津波を起こして敵対者を粛正し、同時に味方全員のHPをそれぞれの最大HPの40%回復する。基本ダメージは「300×7」。習得キャラクターはリアラとハロルド。

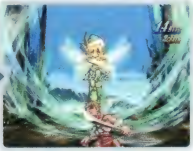
エンシェントノヴァ　具 フランブレイブ



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
エンシェントノヴァ	火	上	○	短	26	306	4	1400
フランブレイブ	火	具	○	長	50	–	9	3000

エンシェントノヴァ:古代から伝わる浄化の炎を攻撃対象の上空より呼び起こし、高熱と爆風で大ダメージを与える。基本ダメージは「400+(300×2)+400」。習得キャラクターはリアラ、ナナリー、ハロルド。
フランブレイブ:火の精霊結晶フランブレイブが灼熱と業火を持ってすべてを焼き尽くす。基本ダメージは「100×6+800×3」。習得キャラクターはリアラとハロルド。

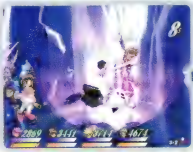
フィアフルストーム　具 シルフィスティア

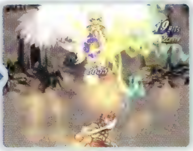


名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
フィアフルストーム	風	上	○	短	30	360	8	2400
シルフィスティア	風	具	○	短	50	–	12	5400

フィアフルストーム:壊滅的な威力の嵐が攻撃対象を巻き上げてダメージを与える。基本ダメージは「300×8」。習得キャラクターはシルフィスティアを含めてリアラのみ。
シルフィスティア:風の精霊結晶シルフィスティアが疾風を巻き起こし、攻撃対象を高空へ吹き飛ばす。基本ダメージは「300×6+600×6」。

ディバインセイバー　具 ソルブライト





名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ディバインセイバー	光	上	○	–	36	420	10	2700
ソルブライト	光	具	○	短	50	–	15	2500

ディバインセイバー:4本の雷が中心に集束していき、裁きの雷となって敵を打ち据える。基本ダメージは「270×10」。習得キャラクターはソルブライトを含めてハロルドのみ。
ソルブライト:光の精霊結晶ソルブライトが放つ浄化の光でダメージを与える。基本ダメージは「100×14+1100」。

エクセキューション　具 ルナシェイド

名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
エクセキューション	闇	上	○	短	34	400	10	4100
ルナシェイド	闇	具	○	短	50	–	15	4500

エクセキューション：攻撃対象の真下とその後方上空から噴出する闇のエネルギーで攻撃。基本ダメージは「400×10+500」。敵1体につき10ヒットが最高。習得キャラクターはルナシェイドを含めてハロルドのみ。
ルナシェイド：闇の精霊結晶ルナシェイドが断罪の一刀を振るう。基本ダメージは「300×15」。エクセキューションの最後の一撃が攻撃対象にヒットしていないと発動しない。

クレイジーコメット　追 トゥインクルスター　追 ミックスマスター　追 プリンセス・オブ・マーメイド

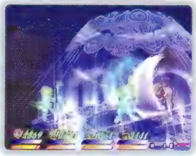
名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
クレイジーコメット	–	中	○	長	160	700	18	9000
トゥインクルスター	–	追	○	長	20	–	1	4000
ミックスマスター	–	追	○	短	10	–	7	7000
プリンセス・オブ・マーメイド	–	追	○	長	10	–	17	22000

クレイジーコメット：異空間から荒れ狂う20の彗星を召喚する禁呪晶術。基本ダメージは「500×20」。この術でトドメを刺すことはできない。習得キャラクターは3つの追加晶術を含めてハロルドのみ。
トゥインクルスター：輝く流星の煌めきが術者の心を映して敵を討つ。基本ダメージは4000。
ミックスマスター：グレードショップ（P68参照）で連鎖発動を購入していれば、トゥインクルスターの終了時に◉ボタンを押し続けているとミックスマスターを発動できる。基本ダメージは「1000×7」。ミックスマスターおよびプリンセス・オブ・マーメイドは発動時にSPを消費しない。
プリンセス・オブ・マーメイド：トゥインクルスターの終了時に◉ボタンを押し続けていると発動できる。基本ダメージは「1000×16+6000」。

◆回復系晶術データ

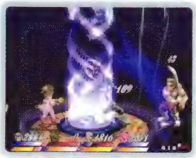
ヒール

リザレクション



キュア

レイズデッド



名称	属	タ	浮	倒	TP	時間	HIT	威力
ヒール	–	回	–	–	15	130	–	–
リザレクション	–	回	–	–	32	230	–	–
キュア	–	回	–	–	22	190	–	–
レイズデッド	–	回	–	–	50	300	–	–

ヒール：味方1人のHPを、そのキャラクターの最大HPの30%回復する。移動中はリカバー（P41参照）に対応するステータス異常を自動的に治療することが可能。習得キャラクターはロニとリアラ。
リザレクション：攻撃対象を中心に広がる魔法陣に触れている味方は、それぞれの最大HPの10%ずつ4回、HPが回復する。移動中は対象が全員に、回復量が最大HPの40%になる。習得キャラクターはリアラとハロルド。
キュア：味方1人のHPを、そのキャラクターの最大HPの70%回復する。習得キャラクターはハロルドのみ。
レイズデッド：味方1人の戦闘不能状態を回復し、同時にHPを最大HPの50%まで回復する。復活したキャラクターのSPはゼロから再開される。習得キャラクターはリアラのみ。

◆◆◆ 晶術の詠唱時間と短縮コマンド

戦闘中、詠唱速度のパラメータが100未満になると、晶術の詠唱時間が（詠唱速度÷100）倍に、100以上の場合は｛（600－詠唱速度）÷500｝倍になる。また秘奥義の発動中を除き、系統ごとに設定されたコマンドを1方向入力するごとに1フレームずつ詠唱時間を短縮できる。

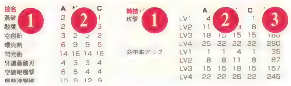
属性	コマンド
回復系	←↑→↓→↑……
地属性	↑↓←→↓←→……
水属性	↑↓←→↓←→……
火属性	↓←↓→↓↑……
風属性	↑←→↓→↓……
光属性	↑↓←→↓←……
闇属性	↑↓→↓←↓……

※クレイジーコメットの短縮コマンドは回復系と同じ

◆特技・晶術・エンチャント習得データ

◆データの見方

特技・晶術　　エンチャント



❶習得する特技・晶術・エンチャント名

❷習得に必要なアクティブレベル

略号の意味　[A]=アタック　[M]=マジック　[S]=スキル　[C]=チェイン

❸エンチャントをセットするために必要な技の使用回数

アクティブエンチャントはLV1～LV4まで一度に覚えるため、レベル別の使用回数を一覧で明記

特技・晶術習得レベル

カイル・デュナミス

技名	A	M	S	C
蒼破刃	2	1	1	1
散葉塵	2	1	1	3
空翔斬	3	2	5	2
爆炎剣	6	9	9	6
閃光衝	14	16	14	16
牙連蒼破刃	4	3	3	4
空破絶風撃	6	6	4	4
屠龍連撃破	10	9	12	9
疾空連殺剣	11	15	11	13
岩斬滅砕陣	22	19	20	17
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
ストーンザッパー	2	3	2	6
フレイムドライブ	2	2	3	2
ウィンドスラッシュ	3	1	1	1
デルタレイ	2	5	2	2
バーンストライク	5	6	16	5
スラストファング	12	5	4	4
ヴォルテックヒート	30	25	25	25

ロニ・デュナミス

技名	A	M	S	C
双打鐘	2	1	1	1
雷神招	2	3	3	2
放墜鐘	9	6	9	6
霧氷翔	14	16	14	16
爆灰鐘	20	17	17	16
割破爆走撃	4	3	3	4
空破特攻弾	7	6	6	7
戦吼爆ッ破	13	13	12	13
神空割砕人	22	22	19	19
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
ヒール	1	2	1	2
デルタレイ	3	1	1	1
シャドウエッジ	1	1	4	1
ストーンザッパー	3	5	3	1
アクアスパイク	3	1	3	5
プリズムフラッシャ	12	10	10	10
ネガティブゲイト	13	13	15	13

ジューダス

技名	A	M	S	C
飛連斬	2	2	2	2
双連撃	4	5	5	6
幻影刃	7	7	10	6
月閃光	12	14	12	14
千裂虚光閃	6	5	6	5
粉塵裂破衝	6	6	8	6
崩龍斬光剣	12	18	14	12
魔人滅殺闇	10	22	10	22
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
ストーンザッパー	4	3	3	3
シャドウエッジ	2	1	5	1
ウィンドスラッシュ	2	6	2	2
デルタレイ	3	4	2	7
エアプレッシャー	6	4	5	4
ネガティブゲイト	7	8	10	7
スラストファング	8	15	10	11
プリズムフラッシャ	10	12	14	20

リアラ

技名	A	M	S	C
天翔弾	2	4	2	2
風神招	7	6	6	5
護法蓮	7	6	7	10
流蓮弾	10	7	13	7
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
ヒール	2	1	2	2
レイズデッド	8	6	8	6
リザレクション	14	12	14	12
ストーンザッパー	3	3	3	3
アクアスパイク	2	2	2	2
フレイムドライブ	4	4	4	4
ウィンドスラッシュ	5	5	5	5
エアプレッシャー	4	6	9	4
スプラッシュ	5	3	3	3
バーンストライク	5	10	6	5
スラストファング	4	5	6	8
グランヴァニッシュ	15	14	19	14
インプレイスエンド	18	14	14	14
エンシェントノヴァ	17	20	17	16
フィアフルストーム	18	18	18	22

ナナリー・フレッチ

技名	A	M	S	C
烈火閃	6	2	2	2
牙連閃	3	3	7	3
扇氷閃	5	10	6	8
墜陽閃	7	9	10	13
虚空閃	4	17	4	17
龍炎閃	23	23	23	23
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
アクアスパイク	10	10	14	10
フレイムドライブ	6	4	4	4
ウィンドスラッシュ	6	8	6	6
シャドウエッジ	4	7	6	11
スプラッシュ	6	8	10	7
バーンストライク	9	6	6	6
スラストファング	8	20	16	14
エンシェントノヴァ	27	13	15	22
インプレイスエンド	20	25	30	25

ハロルド・ベルセリオス

技名	A	M	S	C
雷牙衝	15	11	12	10
華連撃	12	13	17	14
影閃剣	13	19	15	14
鏡影槍	16	14	15	21
晶術名	**風**	**光**	**火**	**地**
キュア	1	1	1	1
リザレクション	10	21	10	21
シャドウエッジ	10	6	6	6
デルタレイ	6	6	10	6
スプラッシュ	12	15	12	19
ネガティブゲイト	16	10	10	10
プリズムフラッシャ	12	10	17	10
インプレイスエンド	15	17	16	20
エンシェントノヴァ	14	18	10	10
エクセキューション	22	21	5	10
ディバインセイバー	5	23	27	22
クレイジーコメット	30	30	30	30

エンチャント習得データ：カイル

アームドエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	4	1	1	1	40
	LV2	11	8	8	8	100
	LV3	18	15	15	15	180
	LV4	25	22	22	22	280
命中率アップ	LV1	1	1	4	1	35
	LV2	8	8	11	8	87
	LV3	15	15	18	15	157
	LV4	22	22	25	22	245
SP減少軽減	LV1	1	3	1	1	50
	LV2	8	10	8	8	125
	LV3	15	17	15	15	225
	LV4	22	24	22	22	350
クリティカル	LV1	1	1	1	4	55
	LV2	8	8	8	11	137
	LV3	15	15	15	18	247
	LV4	22	22	22	25	385
風耐性−	LV1	4	7	4	3	54
	LV2	11	14	11	10	135
	LV3	18	21	18	17	243
	LV4	25	29	25	24	378
属性攻撃貫通	LV1	8	6	6	6	54
	LV2	15	13	13	13	135
	LV2	22	20	20	20	243
	LV4	29	27	27	27	378
ブラスター	LV1	4	6	4	4	36
	LV2	11	13	11	11	90
	LV3	18	20	18	18	162
	LV4	25	27	25	25	252
アイテム強奪	LV1	5	5	5	7	66
	LV2	12	12	12	14	165
	LV3	19	19	19	21	297
	LV4	26	26	26	28	462

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	3	5	2	3	35
	LV2	10	12	9	10	87
	LV3	17	19	16	17	157
	LV4	24	26	23	24	245
TP減少軽減	LV1	2	2	2	4	40
	LV2	9	9	9	11	100
	LV3	16	16	16	18	180
	LV4	23	23	23	25	280
詠唱加速	LV1	4	4	4	9	30
	LV2	11	11	11	16	75
	LV3	18	18	18	23	135
	LV4	25	25	25	30	210
属性抵抗上昇	LV1	8	3	3	3	50
	LV2	15	10	10	10	125
	LV3	22	17	17	17	225
	LV4	29	24	24	24	350
防御力−	LV1	4	1	2	1	15
	LV2	11	8	9	8	37
	LV3	18	15	16	15	67
	LV4	25	22	23	22	105
回避力−	LV1	5	8	5	5	16
	LV2	12	15	12	12	40
	LV3	19	22	19	19	72
	LV4	26	29	26	26	112
SP−	LV1	2	2	4	2	20
	LV2	9	9	11	9	50
	LV3	16	16	18	16	90
	LV4	23	23	25	23	140
TP−	LV1	6	6	8	6	25
	LV2	13	13	15	13	62
	LV3	20	20	22	20	112
	LV4	27	27	29	27	175

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
ふっ飛ばし		5	7	3	5	64	128	192	256
背面取り		1	7	3	11	150	300	450	600
空中発動		13	1	7	5	150	300	450	600
通常技連携		5	1	21	9	400	800	1200	1600
追加特技	蒼破刃	5	4	4	4	50	100	150	200
	散葉塵	5	3	3	6	90	180	270	360
	空翔斬	6	5	8	5	80	160	240	320
	爆炎剣	9	12	12	9	120	240	360	480
	閃光衝	17	19	17	19	150	300	450	600
秘奥義	牙連蒼破刃	7	6	6	7	100	200	300	400
	空破絶風撃	9	9	7	7	120	240	360	480
	屠龍連撃破	13	12	15	13	130	260	390	520
	疾空連殺剣	14	18	14	16	150	300	450	600
	岩斬滅砕陣	25	22	23	20	180	360	540	720

晶術系	光	地	闇	水	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
連携発動	14	5	10	1	40	80	120	160
HP吸収	5	12	11	16	40	80	120	160
SP転換	10	4	13	2	50	100	150	200
硬直解除	12	15	13	10	90	180	270	360

※爆炎剣と閃光衝に「空中発動」をセットすることはできない。奥義に「空中発動」と「通常技連携」をセットすることはできない。

エンチャント習得データ：ロニ

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	4	2	1	1	25
	LV2	11	9	8	8	62
	LV3	18	16	15	15	112
	LV4	25	23	22	22	175
命中率アップ	LV1	1	1	4	2	40
	LV2	8	8	11	9	100
	LV3	15	15	18	16	180
	LV4	22	22	25	23	280
SP減少軽減	LV1	2	4	1	1	30
	LV2	9	11	9	8	75
	LV3	16	18	15	15	135
	LV4	23	25	22	22	210
クリティカル	LV1	1	1	2	4	30
	LV2	8	8	9	11	75
	LV3	15	15	16	18	135
	LV4	22	22	23	25	210
属性晶術貫通	LV1	4	1	8	2	40
	LV2	11	8	15	9	100
	LV3	18	15	22	16	180
	LV4	25	22	29	23	280
知性ー	LV1	1	4	4	8	50
	LV2	8	11	11	15	125
	LV3	15	18	18	22	225
	LV4	22	25	25	29	350
光耐性ー	LV1	4	8	1	4	26
	LV2	11	15	8	9	65
	LV3	18	22	15	18	117
	LV4	25	29	22	25	182
瞬間完全回避	LV1	6	6	1	12	47
	LV2	13	13	8	19	117
	LV3	20	20	15	26	211

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	1	6	2	1	25
	LV2	8	13	9	8	62
	LV3	15	20	16	15	112
	LV4	22	27	23	22	175
詠唱加速	LV1	8	2	4	2	40
	LV2	15	9	11	9	100
	LV3	22	16	18	16	180
	LV4	29	23	25	23	280
TP減少軽減	LV1	2	4	2	2	39
	LV2	9	11	9	9	97
	LV3	16	18	16	16	175
	LV4	23	25	23	23	273
属性抵抗上昇	LV1	9	5	5	5	35
	LV2	16	12	12	12	87
	LV3	23	19	19	19	157
	LV4	30	26	26	26	245
	LV1	4	2	1	1	20
	LV2	11	9	8	8	50
	LV3	18	16	15	15	90
	LV4	25	23	22	22	140
攻撃力ー	LV1	2	4	2	9	16
	LV2	9	11	9	16	40
	LV3	16	18	16	23	72
	LV4	23	25	23	30	112
命中ー	LV1	2	2	4	2	17
	LV2	9	9	11	9	42
	LV3	16	16	18	16	76
	LV4	23	23	25	23	119
鈍足効果	LV1	2	5	12	4	20
	LV2	9	12	19	11	50
	LV3	16	19	26	18	90
	LV4	23	26	33	25	140
リカバー	LV1	8	8	8	8	16
	LV2	15	15	15	15	40
	LV3	22	22	22	22	72
	LV4	29	29	29	29	112

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	回数 LV2	回数 LV3	回数 LV4
反撃発動		1	10	10	1	150	300	450	600
ガードブレイク		10	1	1	10	50	100	150	200
通常技連携		1	1	1	15	80	160	240	320
攻撃後前進		12	12	12	5	70	140	210	280
追加特技	双打鐘	5	4	4	4	100	200	300	400
	雷神招	5	6	6	5	150	300	450	600
	放墜鐘	12	9	12	9	130	260	390	520
	霧氷翔	17	19	17	19	160	320	480	640
	爆灰鐘	23	20	20	19	170	340	510	680
秘奥義	割破爆走撃	7	6	6	7	80	160	240	320
	空破特攻弾	10	9	9	10	90	180	270	360
	戦吼爆ッ破	16	19	15	16	140	280	420	560
	神空割砕人	25	25	22	22	250	500	750	1000

晶術系	光	地	闇	水	回数 LV1	回数 LV2	回数 LV3	回数 LV4
HP吸収	20	16	12	16	90	180	270	360
一定完全回避	5	8	10	7	70	140	210	280
SP転換	12	7	7	12	100	200	300	400
気絶攻撃	7	9	6	5	50	100	150	200

※ヒールには「効果上昇」「詠唱加速」「TP減少軽減」「リカバー」のみセット可能。ヒール以外の晶術に「リカバー」をセットすることはできない。

エンチャント習得データ:ジューダス

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	5	2	3	2	50
	LV2	12	9	10	9	125
	LV3	19	16	17	16	225
	LV4	26	23	24	23	350
命中率アップ	LV1	2	2	5	2	40
	LV2	9	9	12	9	100
	LV3	16	16	19	16	180
	LV4	23	23	26	23	280
SP減少軽減	LV1	2	4	2	2	55
	LV2	9	11	9	9	137
	LV3	16	18	16	16	247
	LV4	23	25	23	23	385
クリティカル	LV1	3	3	2	5	70
	LV2	10	10	9	12	175
	LV3	17	17	16	19	315
	LV4	24	24	23	26	490
地耐性−	LV1	3	3	3	7	40
	LV2	10	10	10	14	100
	LV3	17	17	17	21	180
	LV4	24	24	24	28	280
知性−	LV1	4	4	4	4	44
	LV2	11	11	11	11	110
	LV3	18	18	18	18	198
	LV4	25	25	25	25	308
属性攻撃貫通	LV1	8	5	5	5	50
	LV2	15	12	12	12	125
	LV3	22	19	19	19	225
	LV4	29	26	26	26	350
属性晶術貫通	LV1	5	8	5	5	60
	LV2	12	15	12	12	150
	LV3	19	22	19	19	270
	LV4	26	29	26	26	420

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	3	3	5	3	40
	LV2	10	10	12	10	100
	LV3	17	17	19	17	180
	LV4	24	24	26	24	280
詠唱加速	LV1	2	6	2	2	35
	LV2	9	13	9	9	87
	LV3	16	20	16	16	157
	LV4	23	27	23	23	245
TP減少軽減	LV1	2	2	2	6	48
	LV2	9	9	9	13	120
	LV3	16	16	16	20	216
	LV4	23	23	23	27	336
属性抵抗上昇	LV1	4	1	1	1	40
	LV2	11	8	8	8	100
	LV3	18	15	15	15	180
	LV4	25	22	22	22	280
防御力−	LV1	8	4	4	4	25
	LV2	15	11	11	11	62
	LV3	22	18	18	18	112
	LV4	29	25	25	25	175
命中−	LV1	4	8	4	4	30
	LV2	11	15	11	11	75
	LV3	18	22	18	18	135
	LV4	25	29	25	25	210
毒効果	LV1	6	6	10	6	45
	LV2	13	13	17	13	112
	LV3	20	20	24	20	202
	LV4	27	27	31	27	315
ゲットアイテム	LV1	1	3	2	7	50
	LV2	8	10	9	14	125
	LV3	15	17	16	21	225
	LV4	22	24	23	28	350

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
ガード発動		11	11	9	9	70	140	210	280
攻撃後前進		2	6	2	2	40	80	120	160
攻撃後後退		3	3	8	3	40	80	120	160
追加特技	飛連斬	5	5	5	5	70	140	210	280
	双連撃	7	8	8	9	120	240	360	480
	幻影刃	10	10	13	9	75	150	225	300
	月閃光	15	17	15	17	140	280	420	560
秘奥義	千裂虚光閃	9	8	9	8	85	170	255	340
	粉塵裂破衝	9	9	11	9	130	260	390	520
	崩龍斬光剣	15	20	17	15	150	300	450	600
	魔人滅殺闇	13	25	13	25	300	600	900	1200

晶術系		光	地	闇	水	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
連携発動		4	7	4	7	50	100	150	200
4倍速詠唱		4	15	4	4	112	224	336	448
硬直解除		9	9	5	5	70	140	210	280
追加晶術	ストーンザッパー	7	6	6	6	70	140	210	280
	シャドウエッジ	5	4	8	4	100	200	300	400
	エアプレッシャー	9	7	8	7	150	300	450	600
	ネガティブゲイト	10	11	13	10	200	400	600	800

エンチャント習得データ:リアラ

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	3	2	2	1	35
	LV2	10	9	9	8	87
	LV3	17	16	16	15	157
	LV4	24	23	23	22	245
命中率アップ	LV1	1	2	3	2	50
	LV2	8	9	10	9	125
	LV3	15	16	17	16	225
	LV4	22	23	24	23	350
SP減少軽減	LV1	2	3	1	2	55
	LV2	9	10	8	9	137
	LV3	16	17	15	16	247
	LV4	23	24	22	23	385
クリティカル	LV1	2	1	2	3	30
	LV2	9	8	9	10	75
	LV3	16	15	16	17	135
	LV4	23	22	23	24	210
知性ー	LV1	5	3	4	3	34
	LV2	12	10	11	10	85
	LV3	19	17	18	17	153
	LV4	26	24	25	24	238
水耐性ー	LV1	5	4	6	5	40
	LV2	12	11	13	12	100
	LV3	19	18	20	19	180
	LV4	26	25	27	26	280
詠唱速度上昇	LV1	5	8	5	7	60
	LV2	12	15	12	14	150
	LV3	19	22	19	21	270
	LV4	26	29	26	28	420
瞬間完全回避	LV1	5	9	6	10	32
	LV2	12	16	13	17	80
	LV3	19	23	20	24	144
	LV4	26	30	27	31	224

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	1	4	1	1	50
	LV2	8	11	8	8	125
	LV3	15	18	15	15	225
	LV4	22	25	22	22	350
詠唱加速	LV1	1	1	1	4	38
	LV2	8	8	8	11	95
	LV3	15	15	15	18	171
	LV4	22	22	22	25	266
TP減少軽減	LV1	1	1	4	1	45
	LV2	8	8	11	8	112
	LV3	15	15	18	15	202
	LV4	22	22	25	22	315
属性抵抗上昇	LV1	4	1	1	1	35
	LV2	11	8	8	8	87
	LV3	18	15	15	15	157
	LV4	25	22	22	22	245
麻痺効果	LV1	5	5	5	5	70
	LV2	12	12	12	12	175
	LV3	19	19	19	19	315
	LV4	26	26	26	26	490
凍結効果	LV1	6	6	4	4	80
	LV2	13	13	11	11	200
	LV3	20	20	18	18	360
	LV4	27	27	25	25	560
鈍足効果	LV1	4	4	5	5	70
	LV2	11	11	12	12	175
	LV3	18	18	19	19	315
	LV4	25	25	26	26	490
SPー	LV1	3	4	5	2	35
	LV2	10	11	12	9	87
	LV3	17	18	19	16	157
	LV4	24	25	26	23	245
リカバー	LV1	4	4	4	4	10
	LV2	11	11	11	11	25
	LV3	18	18	18	18	45
	LV4	25	25	25	25	70

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
ガード発動		4	4	8	4	60	120	180	240
ガードブレイク		9	7	7	7	45	90	135	180
攻撃後後退		9	9	9	13	120	240	360	480
晶術追撃		9	18	9	9	150	300	450	600

晶術系		光	地	闇	水	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
SP転換		3	6	6	3	52	104	156	208
HP吸収		7	4	7	4	40	80	120	160
SP分与		3	6	6	3	60	120	180	240
気絶攻撃		9	9	13	9	74	128	222	296
追加晶術	ストーンザッパー	6	6	6	6	30	60	90	120
	アクアスパイク	5	5	5	5	60	120	180	240
	フレイムドライブ	7	7	7	7	40	80	120	160
	ウィンドスラッシュ	8	8	8	8	40	80	120	160
	エアプレッシャー	7	9	12	7	90	180	270	360
	スプラッシュ	8	6	6	6	100	200	300	400
	バーンストライク	8	13	9	8	70	140	210	280
	スラストファング	7	8	9	11	80	160	240	320
具現結晶	グランヴァニッシュ	18	17	22	17	80	160	240	320
	インブレイスエンド	21	17	17	17	64	128	192	256
	エンシェントノヴァ	20	23	20	19	130	260	390	520
	フィアフルストーム	21	21	21	25	90	180	270	360

※ヒールとリザレクションには「効果上昇」「詠唱加速」「TP減少軽減」「リカバー」のみセット可能。レイズデッドには「効果上昇」「詠唱加速」「TP減少軽減」のみセット可能。ヒール、リザレクション以外の晶術に「リカバー」をセットすることはできない。

エンチャント習得データ：ナナリー

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	4	1	1	1	40
	LV2	11	8	8	8	100
	LV3	18	15	15	15	180
	LV4	25	22	22	22	280
命中率アップ	LV1	1	1	5	1	45
	LV2	8	8	12	8	112
	LV3	15	15	19	15	202
	LV4	22	22	26	22	315
SP減少軽減	LV1	1	6	1	1	55
	LV2	8	13	8	8	137
	LV3	15	20	15	15	247
	LV4	22	27	22	22	385
クリティカル	LV1	1	1	1	7	50
	LV2	8	8	8	14	125
	LV3	15	15	15	21	225
	LV4	22	22	22	28	350
火耐性ー	LV1	5	3	1	2	30
	LV2	12	10	8	9	75
	LV3	19	17	15	16	135
	LV4	26	24	22	23	210
詠唱速度ー	LV1	2	3	6	1	40
	LV2	9	10	13	8	100
	LV3	16	17	20	15	180
	LV4	23	24	27	22	280
知性ー	LV1	2	7	3	1	50
	LV2	9	14	10	8	125
	LV3	16	21	17	15	225
	LV4	23	28	24	22	350
ブラスター	LV1	1	3	2	8	35
	LV2	8	10	9	15	87
	LV3	15	17	16	22	157
	LV4	22	24	23	29	245

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	3	3	5	3	40
	LV2	10	10	12	10	100
	LV3	17	17	19	17	180
	LV4	24	24	26	24	280
詠唱加速	LV1	2	6	2	2	35
	LV2	9	13	9	9	87
	LV3	16	20	16	16	157
	LV4	23	27	23	23	245
TP減少軽減	LV1	2	2	2	6	49
	LV2	9	9	9	13	122
	LV3	16	16	16	20	220
	LV4	23	23	23	27	343
属性抵抗上昇	LV1	4	1	1	1	40
	LV2	11	8	8	8	100
	LV3	18	15	15	15	180
	LV4	25	22	22	22	280
回避力ー	LV1	3	3	3	5	24
	LV2	10	10	10	12	60
	LV3	17	17	17	19	108
	LV4	24	24	24	26	168
防御力ー	LV1	3	3	6	3	42
	LV2	10	10	13	10	105
	LV3	17	17	20	17	189
	LV4	24	24	27	24	294
TPー	LV1	4	7	4	4	30
	LV2	11	14	11	11	75
	LV3	18	21	18	18	135
	LV4	25	28	25	25	210
硬直時間加算	LV1	8	5	5	5	57
	LV2	15	12	12	12	142
	LV3	22	19	19	19	256
	LV4	29	26	26	26	399

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
攻撃後後退		5	1	3	1	30	60	90	120
ふっ飛ばし		1	1	1	1	50	100	150	200
晶術追撃		3	9	4	10	300	600	900	1200
特技連携		14	12	16	10	120	240	360	480
晶術系		**光**	**地**	**闇**	**水**	**回数 LV1**	**LV2**	**LV3**	**LV4**
一定完全回避		3	3	6	6	42	84	126	168
TP転換		7	7	4	4	80	160	240	320
4倍速詠唱		1	12	1	12	192	384	576	768
追加晶術	アクアスパイク	13	13	17	13	140	280	420	560
	フレイムドライブ	9	7	7	7	30	60	90	120
	ウィンドスラッシュ	9	11	9	9	50	100	150	200
	スプラッシュ	9	11	13	10	60	120	180	240
	バーンストライク	12	9	9	9	30	60	90	120
	スラストファング	11	23	19	17	50	100	150	200

エンチャント習得データ：ハロルド

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数
攻撃力アップ	LV1	5	5	5	5	24
	LV2	12	12	12	12	60
	LV3	19	19	19	19	108
	LV4	26	26	26	26	168
命中率アップ	LV1	1	1	5	1	80
	LV2	8	8	12	8	200
	LV3	15	15	19	15	360
	LV4	22	22	26	22	560
SP減少軽減	LV1	1	5	1	1	60
	LV2	8	12	8	8	150
	LV3	15	19	15	15	270
	LV4	22	26	22	22	420
クリティカル	LV1	1	1	1	5	20
	LV2	8	8	8	12	50
	LV3	15	15	15	19	90
	LV4	22	22	22	26	140
闇耐性ー	LV1	2	8	4	1	30
	LV2	9	15	11	8	75
	LV3	16	22	18	15	135
	LV4	23	29	25	22	210
瞬間完全回避	LV1	8	2	1	4	50
	LV2	15	9	8	11	125
	LV3	22	16	15	18	225
	LV4	29	23	22	25	350
ブラスター	LV1	1	4	2	8	75
	LV2	8	11	9	15	187
	LV3	15	18	16	22	337
	LV4	22	25	23	29	525
アイテム強奪	LV1	4	1	8	2	25
	LV2	11	8	15	9	62
	LV3	18	15	22	16	112
	LV4	25	22	29	23	175

晶術系		風	光	火	地	回数
効果上昇	LV1	6	1	1	1	32
	LV2	13	8	8	8	80
	LV3	20	15	15	15	144
	LV4	27	22	22	22	224
詠唱加速	LV1	1	1	6	1	25
	LV2	8	8	13	8	62
	LV3	15	15	20	15	112
	LV4	22	22	27	22	175
TP減少軽減	LV1	1	6	1	1	22
	LV2	8	13	8	8	55
	LV3	15	20	15	15	99
	LV4	22	27	22	22	154
属性抵抗上昇	LV1	1	1	1	6	15
	LV2	8	8	8	13	37
	LV3	15	15	15	20	67
	LV4	22	22	22	27	105
凍結効果	LV1	1	5	3	9	64
	LV2	8	12	10	16	160
	LV3	15	19	17	23	288
	LV4	22	26	24	30	448
硬直時間加算	LV1	5	7	1	3	42
	LV2	12	14	8	10	105
	LV3	19	21	15	17	189
	LV4	26	28	22	24	294
SP−	LV1	7	3	1	5	30
	LV2	14	10	8	12	75
	LV3	21	17	15	19	135
	LV4	28	24	22	26	210
ゲットアイテム	LV1	5	1	7	1	20
	LV2	12	8	14	8	50
	LV3	20	15	21	15	90
	LV4	27	22	28	22	140

アクションエンチャント

特技・奥義系		A	M	S	C	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
ガード発動		15	19	15	10	60	120	180	240
背面取り		15	17	22	20	45	90	135	180
特技連携		21	19	20	25	200	400	600	800

晶術系		光	地	闇	水	回数 LV1	LV2	LV3	LV4
連携発動		15	15	15	15	30	60	90	120
硬直解除		19	15	19	15	60	120	180	240
一定完全回避		17	21	17	21	50	100	150	200
追加晶術	シャドウエッジ	13	9	9	9	50	100	150	200
	デルタレイ	9	9	13	9	50	100	150	200
	スプラッシュ	15	18	15	22	200	400	600	800
	ネガティブゲイト	19	13	13	13	70	140	210	280
	プリズムフラッシャ	15	13	20	13	120	240	360	480
	クレイジーコメット	33	33	33	33	500	1000	1500	2000
具現結晶	インブレイスエンド	18	20	19	23	160	320	480	640
	エンシェントノヴァ	17	21	13	13	67	134	201	268
	エクセキューション	25	24	8	13	120	240	360	480
	ディバインセイバー	8	26	30	25	85	170	255	340

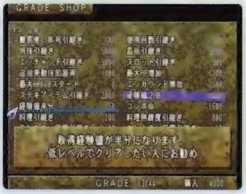
※キュアとリザレクションには「効果上昇」「詠唱加速」「TP減少軽減」のみセット可能。

◆2周目以降のプレイについて

グレードショップと追加要素

エンディング終了後にクリアデータを保存して、そのデータから再開すると2周目以降のプレイを始めることができる。2週目以降のプレイでは、前回のプレイ中に累積したグレード(P29参照)を使って、オープニングの前にグレードショップで買い物をすることが可能。グレードショップの品物はいわば「ゲームの設定」で、特技や晶術の習得情報や経験値の入り方などを購入した項目に合わせてカスタマイズできるのだ。残ったグレードは次のプレイに持ち越されるので、2周目はあえて使わず、3周目にまとめ買いするのもひとつの方法。ちなみにフォルトゥナを倒すと、表示はないがグレードに(500×クリア数＋500×ランク)ポイント加算されている。

2周目以降のプレイでは、グレードショップ以外にも右にまとめた要素が追加される。すべての要素を遊び尽くすまでプレイしよう!



経験値2倍と経験値半分のように、変更内容が矛盾する項目は同時購入できないことに注意して選ぼう。

2周目以降の要素

レアルタで流れるムービーの声優さんが変化
クリア数が奇数の場合は若本規夫氏(バルバトス)のナレーションが流れ、偶数の場合は千葉一伸氏(マグナディウェス)に変わる。

隠し技の追加
ロニの秘奥義「震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃」の失敗バージョンも使えるようになる。クレイジーコメットのさらなる追加晶術とジューダスの秘奥義「真神煉獄刹」(3周目)が使用可能に。

サブイベントの追加と変化
クイズ問題「テイルズオブデスティニー2オブカイル」、ねこにんショップ、最後の商人が追加される。小屋ですべてのチャットが聞ける

サウンドテストの変化
すべてのサウンド、セリフ、チャットがゲーム開始直後から聞ける

※ランクはイージー＝0、ノーマル＝1、以後ランクがひとつ上がると+1される。

グレードショップメニュー一覧

メニュー	購入	効果
難易度・称号引継ぎ	100	選択可能だった戦闘ランクと各キャラクターの称号をすべて引き継ぐ
使用回数引継ぎ	1000	特技・晶術をクリア前の使用回数で引き継ぐ
特技引継ぎ	5000	習得していた特技・奥義をすべて引き継ぐ
晶術引継ぎ	5000	習得していた晶術をすべて引き継ぐ
エンチャント引継ぎ	5000	追加特技、秘奥義、追加晶術、具現結晶を除き、クリア前に習得していたエンチャントをすべて引き継ぐ
スロット引継ぎ	900	クリア時に各キャラクターが装備していた武器防具のスロットを、そのキャラクターの初期装備に付加した状態で仲間にできる。ユニークアイテムのスロットも引き継ぐ
追加発動技即習得	1000	特技・晶術を習得した時点で、対応する追加特技、秘奥義、追加晶術、具現結晶を使用できるキャラクターであればそれも習得する
最大HP増加	1200	各キャラクターの最大HPに500加算された状態で仲間にできる。最大HP160スタートとは併用できない
最大HP160スタート	2	各キャラクターの最低レベル(P25参照)での最大HPが160になる。最大HP増加とは併用できない
エンカウント無効	2500	フィールドマップおよびダンジョンでのランダム戦闘がいっさいなくなる
ステキアイテム引継ぎ	2000	スカウトオーブ、ムーンセレクター、マジカルポットのうちクリア前に所持していたものを引き継ぐ
経験値2倍	4000	敵の基礎経験値が2倍になる。経験値半分、コンボ命との併用はできない
経験値半分	50	敵の基礎経験値が2分の1になる。経験値2倍、コンボ命との併用はできない
コンボ命	1500	敵からの取得経験値が1になる代わりに、コンボ経験値が4倍になる
料理引継ぎ	200	保存しておいた料理のレシピをすべて引き継ぐ
料理熟練度引継ぎ	800	基本料理(P22参照)の熟練度を引き継ぐ。総合熟練度の初期値は引き継いだ基本料理の熟練度合計になる
モンスター図鑑引継ぎ	10	モンスター図鑑の情報を引き継ぎ、最初から所持している
コレクター図鑑引継ぎ	10	コレクター図鑑の情報を引き継ぎ、最初から所持している
ワールドマップ引継ぎ	10	ワールドマップの情報を引き継ぎ、最初から所持している
アイテム数20個	2500	消費アイテムの最大所持数が1種類につき20個になる
アイテム数30個	5000	消費アイテムの最大所持数が1種類につき30個になる
プレイ時間引継ぎ	10	トータルプレイ時間の情報を引き継ぐ
戦闘情報引継ぎ	50	エンカウント数、最大ヒット数の情報を引き継ぐ
連鎖発動	700	クレイジーコメットの追加晶術が増える(P60参照)

MAP

マップ

World MAP

ワールドマップ

ここでは『TOD2』のワールドマップを、時代別に掲載する。青数字が配置されたマップは街やダンジョンを、赤数字が配置されたマップはフィールド上の宝箱を示している。時代に関しては、現代1～4と最終現代を現代、10年後1～2を10年後と、同じ地形ごとにまとめた。

現代

タウン＆ダンジョン

1. クレスタ
2. ラグナ遺跡
3. ダリルシェイド
4. ハーメンツヴァレー
5. アイグレッテ
6. アイグレッテ港
7. リーネの村
8. 山小屋
9. ノイシュタット
10. オベロン社廃坑
11. スノーフリア
12. ハイデルベルグ
13. チェルシーの小屋(小さな小屋)
14. 地上軍拠点跡地
15. チェリク
16. ホープタウン
17. 神のたまご
18. アクアヴェイル
19. ねこにんの村
20. 鍛冶屋のテント
21. 小屋

宝箱

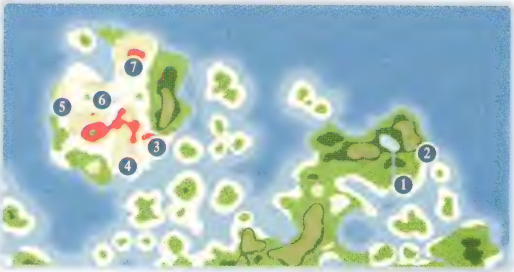
1. ブラックパール（要ソーサラースコープ）
2. サフラン
3. タリスマン
4. アワーグラス
5. ブラックダイア（要ソーサラースコープ）
6. ブラックパール（要ソーサラースコープ）
7. 陣羽織（要ソーサラースコープ）
8. ブラックパール（要ソーサラースコープ）
9. セレスティアルスター（要ソーサラースコープ）
   B ———
   S ブリリアント(6)
10. ミックスグミ
11. ブラックコーラル（要ソーサラースコープ）
12. ブラックパール（要ソーサラースコープ）
13. ブラックパール（要ソーサラースコープ）
14. トレジャードレス
    B エプロンドレス
    S トレジャー(1)
15. アマノムラクモ（要ソーサラースコープ）
    B ———
    S トリトン(6)
16. ルーンボトル
17. ミックスグミ

18. ナイトメアブーツ（要ソーサラースコープ）
19. オールディバイド
20. ライフボトル
21. ブラックダイア（要ソーサラースコープ）
22. マグログミ
23. ブラックコーラル（要ソーサラースコープ）
24. ラベンダー
25. ブラックダイア（要ソーサラースコープ）
26. ブラックダイア（要ソーサラースコープ）
27. チャームボトル
28. ミックスグミ
29. ローズマリー
30. セボリー
31. ブルークリスタルロッド（要ソーサラースコープ）
    B ———
    S ジーラス(6)
32. ブラックコーラル（要ソーサラースコープ）
33. ブラックコーラル（要ソーサラースコープ）
34. ブラックダイア（要ソーサラースコープ）

10年後

タウン&ダンジョン

1. アイグレッテ
2. アイグレッテ港
3. チェリク
4. ヒートリバー
5. ホープタウン
6. トラッシュマウンテン
7. 聖地カルビオラ



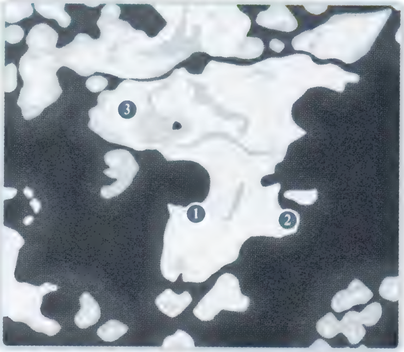
宝箱

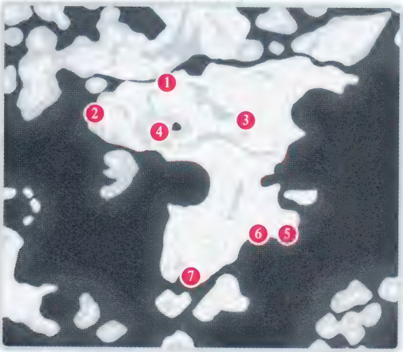
1. エリクシール
2. 牛刀包丁
3. ルーンボトル
4. レモングミ
5. リバースドール
6. バジリスクの鱗
7. パイングミ
8. アワーグラス

天地戦争

タウン&ダンジョン

1. 地上軍拠点
2. 物資保管所
3. スパイラルケイブ





宝箱

1. レッドベルベーヌ
2. アワーグラス
3. タスクフォース
   (要ソーサラースコープ)
   B ———
   S ムーン (2)
4. ミラクルチャーム
5. ルーンボトル
6. 菜切り包丁
7. ミラクルグミ

改変現代

タウン&ダンジョン

1. 海岸の洞窟
2. 蒼天都市ヴァンジェロ
3. 空中都市の残骸
4. 未開の森
5. 紅蓮都市スペランツァ
6. 黄昏都市レアルタ
7. 光のほこら

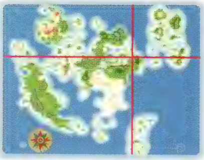
宝箱

1. アークウインド
(要ソーサラースコープ)
B ———
S ゲイル(4)
2. ローズマリー
3. 銅鍋
4. 銅のフライパン
5. レインボウ
(要ソーサラースコープ)
B ———
S アクエリアス(4)
6. ホーリィボトル
7. ミラクルグミ
8. クードグレイス
(要ソーサラースコープ)
B ———
S グレムリン(5)
9. チャームボトル
10. ユニコーンホーン
(要ソーサラースコープ)
B ———
S メディカル(4)
11. マグログミ

Cresta City

クレスタの街

●現代



Event No.	2	5	63	65	67
	CHART P174	CHART P174	CHART P188	CHART P188	CHART P189

SUB EVENT

ハムスター命名	TEXT P242	ロニ称号「つむじ風のロニ」	TEXT P310	クイズ本	TEXT P295
料理習得「ハンバーガー」	TEXT P264	共通称号「自認ビギナー」	TEXT P308	鬼ごっこ	TEXT P258

◆食材屋　クレスタキッチン

すじにく	35
レタス	15
ブレッド	55

◆宿屋

宿泊費	10

クレスタの街

[ハンバーガー]
シェフ

1 ライス
2 エプロンドレス
(要ソーサラースコープ)
Bエプロンドレス
S ———

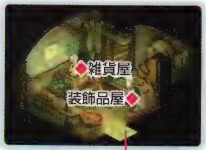
称号
「つむじ風のロニ」

A

3 トマト
4 レタス3個
5 ウエディングドレス
(イベントにより入手するのはレザーマント)

称号
「自認ビギナー」
※EVENT5以降に出現

フィールドへ



フィールドへ

6 ブレッド2個

称号
「つむじ風のロニ」
※ロニ称号「つむじ風のロニ」は、先に話しかけたほうで入手できる

◆雑貨屋　当たり棒

アップルグミ	100
ライフボトル	200
スペクタルズ	40
鉄のフライパン	240
三徳包丁	500

◆装備品屋　ガンビット

ロングソード	300
ホールアクス	250
レザーアーマー	200
レザーヘルム	100
グローブ	150
レザーブーツ	300

デュナミス孤児院

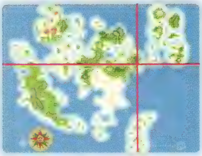
カイルの部屋
7 オレンジグミ
8 アップルグミ
9 スペクタルズ
※カイルのベッドで休むことができる
10 リキュールボトル
11 クイズ本追加問題 ※EVENT60以降
（いろいろ）
14 キュウリ
15 ジャガイモ
12 だいこん
13 アップルグミ
※EVENT60以降、出入り可能に
フィールドへ
A

Laguna Ruins

ラグナ遺跡

●現代

Event No.
3 CHART P174
64 CHART P188
68 CHART P189



MONSTER

ウェアウルフ DATA P357

コボルト DATA P364

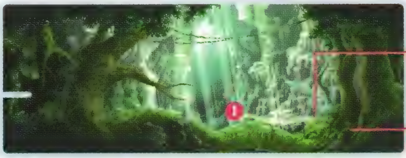
チュンチュン DATA P370

グレムリン DATA P362

スライム DATA P369

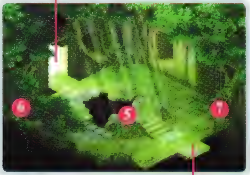
ブエル DATA P389 BOSS

A



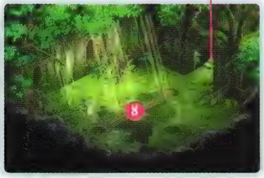
1 ベルセリウム
（要ソーサラースコープ）

2 アップルグミ2個
3 レタス2個
4 ブレッド2個

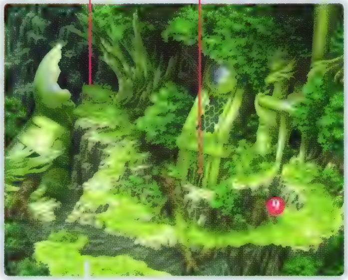


5 レッドサフラン
6 レッドローズマリー
（要ソーサラースコープ）
7 レッドローズマリー
（要ソーサラースコープ）

※ソーサラースコープを使うと通行可能に



8 ライフボトル



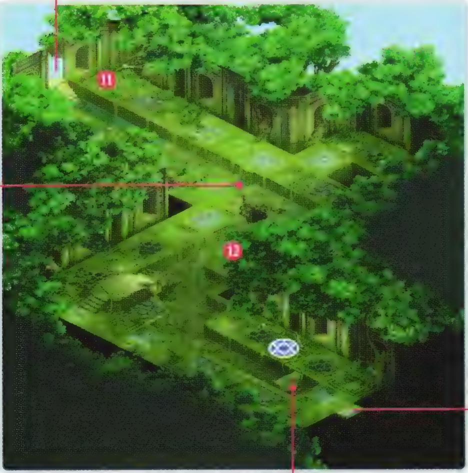
9 しもふり2個

フィールドへ

10 ロリポップ
(要ソーサラースコープ)
B ―――
S ヒーリング(2)

※ブエル戦後、
通行可能に

BOSS ブエル

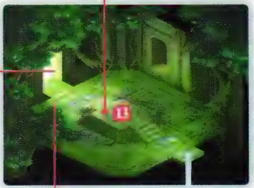


11 ライフボトル
12 マーチャントソード
B ロングソード
S マーチャント(1)

くぼみ

崩れる床

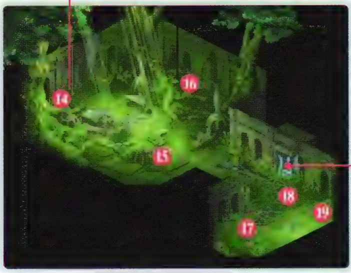
13 アップルグミ



仕切り板

A

14 ロープ
15 ヨーグルト
16 ミックスグミ
17 ライフボトル
18 アップルグミ
19 ミルク



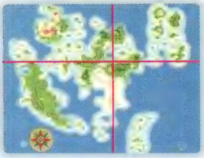
分析装置

ダリルシェイド地下水路

Darirushade Groundwater way

●現代

Event No. 4 CHART P174



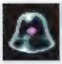
MONSTER

アスプ DATA P354

スナーク DATA P368

ヴァサーゴ DATA P386 BOSS

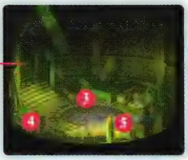
ウェアラット DATA P357


スライム DATA P369

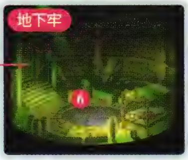
古都ダリルシェイドへ ◆P81 ※EVENT60以降から通行可能に

隠し扉のスイッチ

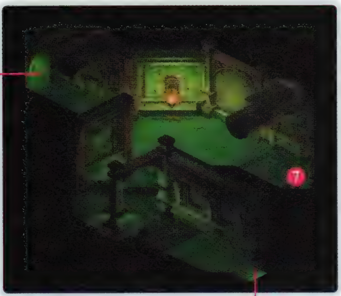
※隠し扉のスイッチを押したあとで通行可能に



❸キウイ2個
❹ミルク2個
❺バナナ3個

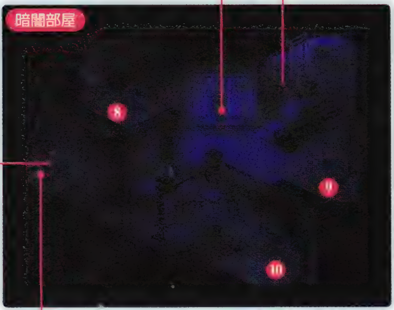


❻ミックスグミ
※ベッドで休むことができる



❼リンゴ

燭台



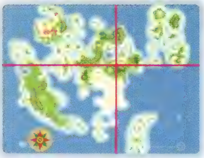
鉄格子

❽ライフボトル
❾アップルグミ2個
❿レザーブーツ

古都ダリルシェイド

Ancient city Darirushade

●現代



Event No.

EX
CHART P174

SUB EVENT

漆黒の翼	TEXT P242
料理習得「スイートパフェ」	TEXT P264
神経衰弱	TEXT P255

◆食材屋　イタトマ

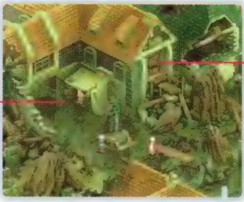
すじにく	35
レタス	15
キウイ	65
バナナ	75
リンゴ	70
ミルク	40
ブレッド	55

◆雑貨屋　アフィニティ

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
スペクタクルズ	40
鉄鍋	240
鉄のフライパン	240
三徳包丁	500
菜切り包丁	300

フィールドへ

❶すじにく、レタス、ブレッド



フィールドへ

◆防具屋　アンカーヘッド

リングメイル	500
ローブ	400
カスク	380
ベレット	300
スクラマサクス	200
レザーグローブ	350
キッチンミトン	250
レザーマント	400

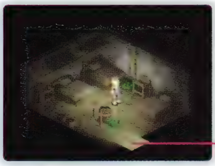
◆武器屋　殺劇舞荒剣

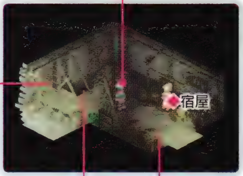
ロングソード	300
レイピア	600
ポールアクス	250
ギサルメ	550
ロッド	200

ダリルシェイド地下水路へ ▶P79

※EVENT60以降から通行可能に

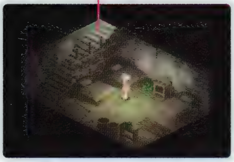
シェフ ［スイートパフェ］





◆宿屋

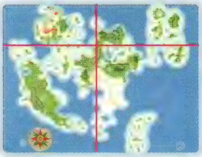
宿泊料	20



Heaments Valley

ハーメンツヴァレー

●現代



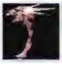
Event No. 6 CHART P175

MONSTER

ヴァルチャー
DATA P356

オキュベテー
DATA P360

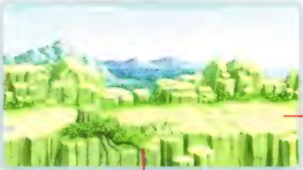
ゴーレム
DATA P364

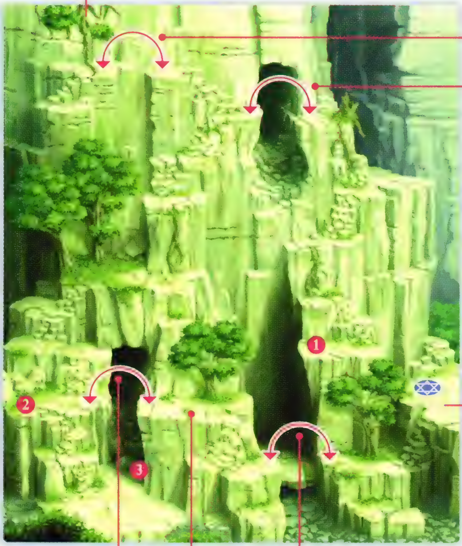


ドラゴンフライ
DATA P372

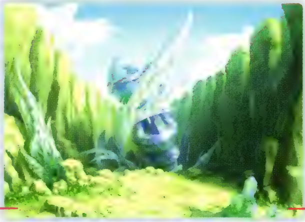
ロックバブーン
DATA P385

フィールドへ





ジャンプポイントA
ジャンプポイントB



1 レザーマント
2 ブレッド
3 トマホーク
B ――
S ゴーレム(3)

ペンダント

ジャンプポイントC
ジャンプポイントD

4 マグログミ
※EVENT60以降は入手不可

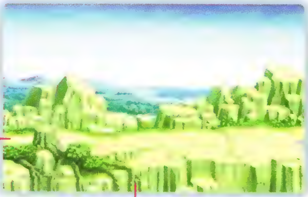
※EVENT60以降は、橋がかかり通行可能に

行商人

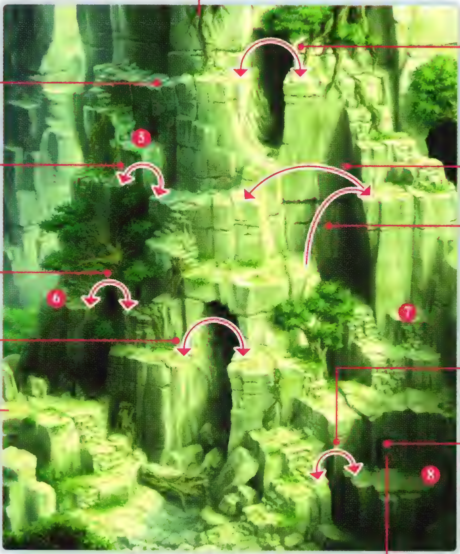
◆行商人

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40

※EVENT60以降は不在



フィールドへ



崩れる足場

ジャンプポイントK

ジャンプポイントJ

ジャンプポイントI

ジャンプポイントH

ジャンプポイントG

ジャンプポイントF

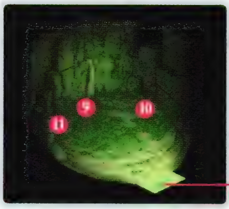
ジャンプポイントE

岩の扉

※ソーサラースコープを使い空洞を見つけ、岩を動かすと通行可能に

5 しもふり
6 ミックスグミ
7 スペクタクルズ
8 レタス

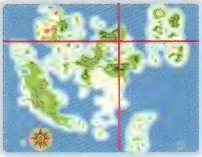
9 フィートシンボル
B ———
S パワー(3)
10 ベルセリウム
11 ベルセリウム



Aigrette
アイグレッテ

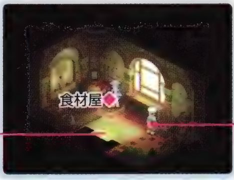
●現代
●10年後

Event No.	7	9	30	62
	CHART P175	CHART P175	CHART P179	CHART P187



SUB EVENT

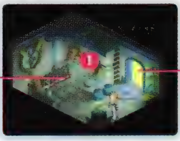
ねこ好きの爺さん	TEXT P242
料理習得「ペスカトーレ」	TEXT P264
コンボコマンド入手	TEXT P242
配膳ゲーム1	TEXT P243
クイズ本	TEXT P295
倉庫整理	TEXT P266
料理習得「レモンタルト」	TEXT P264
ジニーの手紙	TEXT P258
ベルセリアの秘薬	TEXT P282



シェフ
[ペスカトーレ]
※EVENT30まで
[レモンタルト]
※EVENT60以降

◆食材屋 またたび

すじにく	35
しもふり	170
イカ	65
エビ	165
レタス	15
トマト	20
パスタ	100
ブレッド	55



1 ロングソード
B ロングソード
S ———

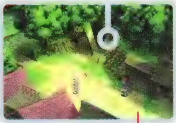
◆武器屋 ライトニング

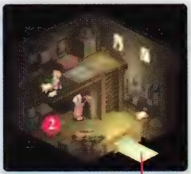
レイピア	600
グラディウス	1100
ギサルメ	550
チャクマク	900
ロッド	200
メイス	450

◆防具屋 メリトン

スケイルメイル	900
エプロンドレス	850
サレット	600
クレスト	550
ボウイナイフ	400
ファブリックグローブ	700
ゴールドブレスレット	500
ハンターズマント	1000
チェインブーツ	750

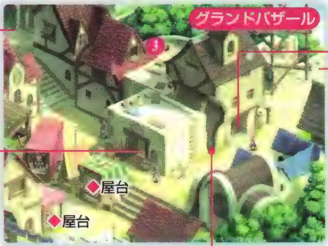
ストレイライズ遺跡へ ◆P88





2 パスタ

3 パナシーアボトル



フィールドへ

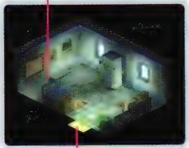
ルーンボトル屋
※EVENT30以降に出現

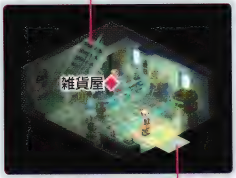
◆屋台 あまあま

ヨーグルト	60
ミルク	40
イチゴ	80

◆屋台 食い倒れ天国

タコ	70
ジャガイモ	15
リンゴ	70





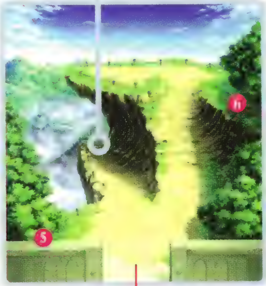
◆宿屋

宿泊料	40

◆雑貨屋　バラライカ

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
リキュールボトル	500
スペクタクルズ	40
鉄鍋	240
鉄のフライパン	240
柳刃包丁	300

ストレイライズ大神殿へ ▶P87



4 オレンジグミ

フィールドへ

※EVENT9以降通行可能に

5 マグログミ
6 ベルセリウム
(要ソーサラースコープ)

ストレイライズ大神殿

MONSTER

センチュリオン
DATA P369

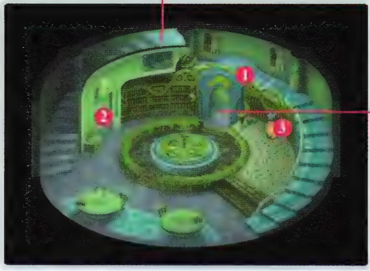
フラッガー
DATA P378

プリースト
DATA P378

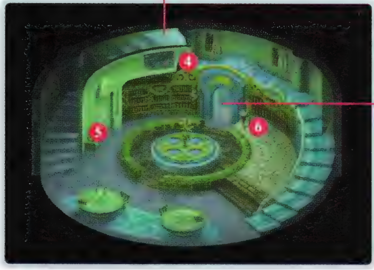
プリエステス
DATA P378

?????(バルバトス1)
DATA P388 BOSS

エルレイン
DATA P386 BOSS



1 チーズ ※EVENT30のときのみ
2 マジカルポット
(要ソーサラースコープ)
3 クイズ本追加問題 ※EVENT25以降(EVENT30を除く)入手可能
(TOD1)

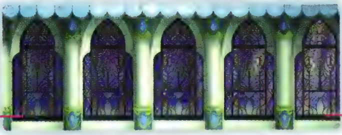


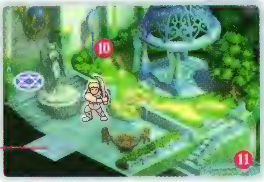
4 ミックスグミ ※EVENT30以外で入手可能
5 バジリスクの鱗
(要ソーサラースコープ)
6 レタス ※EVENT30のときのみ

※EVENT9、?????
戦後に通行可能

7 キュウリ ※EVENT30のときのみ
8 ベルセリウム
(要ソーサラースコープ)

9 鋼のフライパン ※EVENT30の間のみ





10 柳刃包丁 ※EVENT30のときのみ
11 ミックスグミ
※固定敵、記憶陣はEVEVT30のときのみ

12 ゼピュロス ※EVENT30のときのみ
B ———
S ハーピー(4)
13 ブレッド ※EVENT30のときのみ
14 ダークボトル ※EVENT30のときのみ

アイグレッテ門前町へ ▸P85
※現代のとき

アイグレッテ(10年後)へ ▸P111
※未来のとき

※記憶陣はEVENT9.30のときのみ

ストレイライズ遺跡へ ▸P89

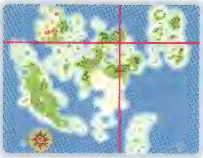
BOSS ?????(バルバトス1)
※EVENT9のとき

BOSS エルレイン
※EVENT30のとき

Strayrise Ruins

ストレイライズ遺跡

●現代



Event No. 8
CHART P175

MONSTER

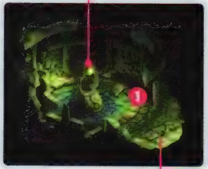
ガーゴイル
DATA P360

リザードマン
DATA P383

ゴーレム
DATA P364

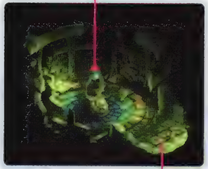
リビングソード
DATA P384

黄色の台座「T」

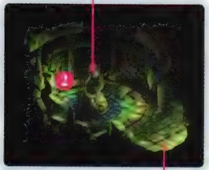


❶ホーリィボトル

緑の台座「S」



白の台座「E」

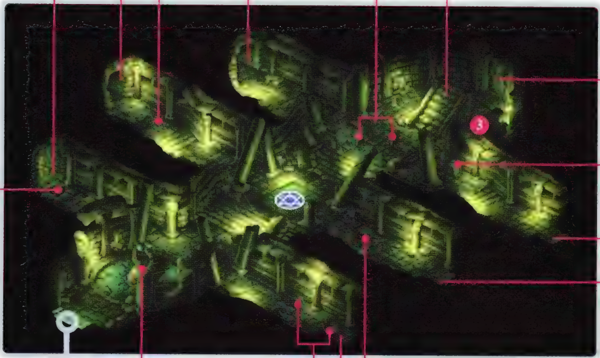


❷アップルグミ

石柱

石柱

❸アップルグミ



石柱

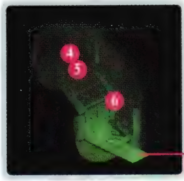
石柱

青の台座「D」

石柱

石柱

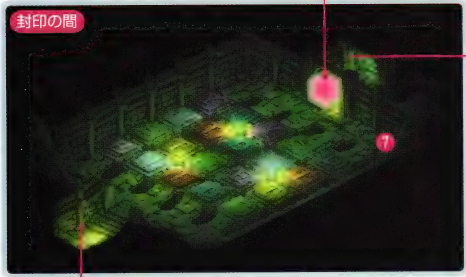
アイグレッテへ ◆P84

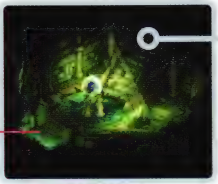


4 バルビュータ
B ———
S ティンバー(3)
5 ファブリックグローブ
6 レンズ30枚

※ソーサラーリングを一定時間内に
連射して壁を壊すと通行可能に

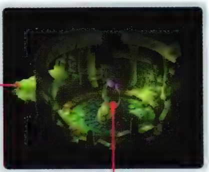
封印



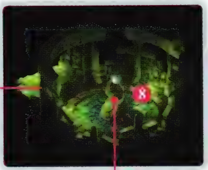


ストレイライズ大神殿へ ➡P87

7 トリックスター
B ———
S フィート(2)

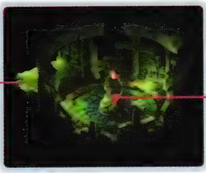


紫の台座「Y」



8 ダークボトル

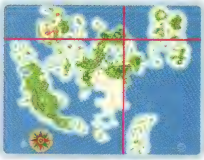
灰色の台座「N」



赤の台座「I」

アイグレッテ港
Aigrette Harbor

●現代
●10年後

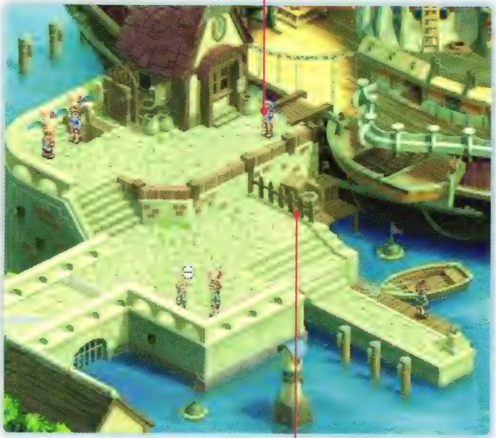


Event No.

10	21	56
CHART P175	CHART P178	CHART P186

SUB EVENT

料理習得「ナポリタン」 TEXT P264



シェフ［ナポリタン］
※EVENT21、56で料理の総合熟練度が9以上のとき

◆乗船料

＜EVENT10時点＞

スノーフリア行き　400

＜EVENT21時点＞

チェリク行き　480

＜EVENT56時点＞

チェリク行き　960

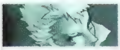
技のセリフについて

秘奥義、上級晶術、具現結晶には、それぞれ決めゼリフが用意されている。決めゼリフは画面に表示されず音声のみなので、詳細は下の一覧表で確認しよう。なお、上級晶術や具現結晶は、使用するキャラクターによって多少セリフが変化している。今までセリフの変化に気づかなかったのなら、実際にプレイして聞き比べてみるのも面白い。また、戦闘で聞ける敵キャラクターのセリフについては、P190で紹介している。興味があるなら見ておこう。

セリフ一覧

カイル

裂衝蒼破塵	それですむかよっ！ 裂衝！ 蒼破塵!!
絶破滅焼撃	空を絶つ……喰らえ、絶破！ 滅焼撃!!
蒼龍滅牙斬	見切った！ トドメだ！ 蒼龍滅牙斬!!
斬空天翔剣	見せてやる……貫け！ 斬、空、天翔剣!!
翔王絶憐衝	飛翔せよ疾空の刃！ 奥義！ 翔王、絶憐衝!!



ロニ

クリティカルブレード	貴様を屠る、この俺の一撃！ クリティカルブレード！
スパイラルドライバー	我が道突き進む、スパイラルドライバー！
ファイナルプレイヤー	叩きのめす、まだのめす、さらにのめす！ それが！ ファイナルプレイヤー!!
震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃	続けて喰らえ！ 震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃!!
震天裂空斬光旋風滅砕神罰割殺撃（失敗時）	続けて喰らえ！ 震天裂空斬光旋風滅砕神罰……攻撃！ ダサ～

ジューダス

魔人千裂衝	斬り、刻む……遅い！ 魔人、千裂衝！ 二度と逢うこともないだろう
浄破滅焼闇	塵も残さん！ いくぞ、浄破滅焼闇！ 闇の炎に、抱かれて消えろ
翔破裂光閃	見切れるか……喰らえ！ 翔破裂光閃！ 貴様に見切れる、筋もない
義憐聖霊斬（下段は表示される文字）	交わらざりし生命に、今もたらされん刹那の奇跡 時を経て…… ここに融合せし未来への胎動！ 義聖剣！ 僕には……無理だ
	ーチガ チヲコバムーココロガ ココロヲクダクーキセキハオトズレナイー ユメナド…ーソコニハソンザイシナイノダカラーアラガウカ！ームダダ！ー
真神煉獄刹	僕は……過去を断ち切る……散れ！ 真神煉獄刹!!

リアラ

グランヴァニッシュ	大地に秘められし、破壊の力よ！
アーステッパー	我が呼びかけに答えよ！ 荘厳なり意思は今ここに、来たれ……大地の煌めき！
インブレイスエンド	氷結は終焉、せめて刹那にて砕けよ！
アクアリムス	我が呼びかけに答えよ！ 静かなる意思に、粛正の力に変えて！ 正義の心、我らに！
エンシェントノヴァ	古より伝わりし浄化の炎……落ちよ！
フランブレイブ	我が呼びかけに答えよ！我が力、解放せよ！ 灼熱と、業火の意思よ！ 焼き尽くせ!!
フィアフルストーム	恐怖と共に消えよ！ 鳴け！ 極限の嵐！
シルフィスティア	我が呼びかけに答えよ！ 舞い降りし疾風の皇子よ、我らに仇なす、意思を切り裂かん！

ナナリー

インブレイスエンド	氷結は終焉、せめて刹那にて砕けよ！
エンシェントノヴァ	古より伝わりし浄化の炎……喰らえ！
ワイルド・ギース	あたしにまかせな！ 炎よ……潰す！

ハロルド

インブレイスエンド	氷結は終焉、せめて刹那にて砕けよ！
アクアリムス	具現せよ精霊の結晶！ 静かなる意思、粛正の力に変えて！ 正義の心、我らに！
エンシェントノヴァ	古より伝わりし浄化の炎……消えろ！
フランブレイブ	具現せよ精霊の結晶！ フランブレイブ～！ 灼熱と、業火の意思よ！ 焼き尽くせ!!
ディバインセイバー	聖なる意思よ、我が仇なす敵を討て！
ソルブライト	具現せよ精霊の結晶、ソルブライト～！ 至高の意思よ、我らに力を！ 願わくば！ 浄化の光、彼らを救わん！
エクセキューション	裁きの時来たれり、帰れ、虚無の彼方！
ルナシェイド	具現せよ精霊の結晶、ルナシェイド！ 穢れ無き断罪の意思！ 思い知れ！ 刻み込め！ ここに散れ!!

Fixed connection Ship

定期連絡船

●現代
●10年後

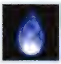
Event No. 11 CHART P176 / 17 CHART P177 / 22 CHART P178 / 57 CHART P186

SUB EVENT

クイズ本 TEXT P295

スタンプラリー TEXT P254

MONSTER

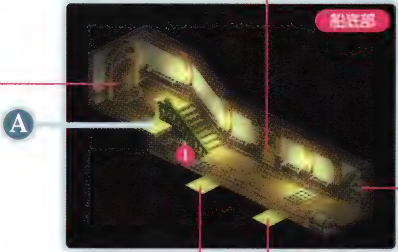

ウィルオウィスプ DATA P357

スターフィッシュ DATA P367

フォルネウス DATA P389 BOSS

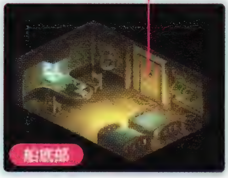
シースラッグ DATA P365

フォルネウス(フォルネウステイル) DATA P389 BOSS



❶シーブズマント

❷クイズ本追加問題 ※EVENT25以降で入手可能
(TOE)



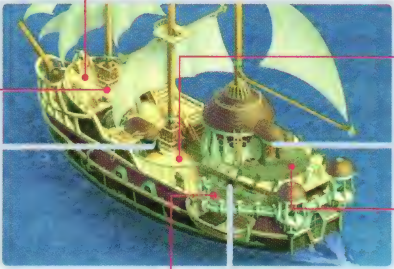
BOSS フォルネウス（フォルネウステイル）
※EVENT11のときのみ出現

船首

中央甲板

A

C



後ろの甲板

横の甲板

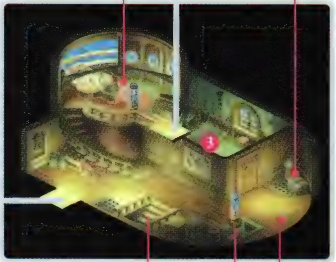
B

船長

C

補給係
※EVENT11のときのみ出現

B



3 ラビットシンボル
B ――
S ハッピー（3）

船医
※EVENT11のときのみ出現

※EVENT11のときのみ通行可能

◆船医

応急手当	100

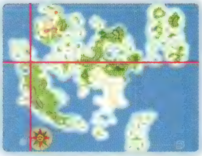
◆補給部隊（補給係）

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40

BOSS フォルネウス、フォルネウステイル
※EVENT11のときのみ出現

リーネの村
Reine Village

●現代



Event No. 12
CHART P176

SUB EVENT

カイル称号「マーボーカレー大好き君」	TEXT P308
のぞき英雄	TEXT P243
ボブおじさん	TEXT P243
ムーンセレクター入手	TEXT P243
料理習得「オムライス」	TEXT P264
料理習得「クリームシチュー」	TEXT P264
種育て	TEXT P259

◆雑貨屋　いなか工房

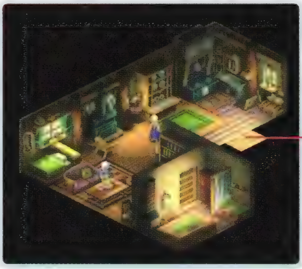
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
フレアボトル	300
リキュールボトル	500
スペクタクルズ	40
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200

◆食材屋　いなか市場

すじにく	35
しもふり	170
タマネギ	30
レタス	15
ライス	110
タマゴ	90
ブレッド	55

◆宿屋

宿泊料	80



1 ストライプリボン
B リボン
S ストライプ(2)

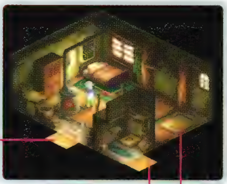
2 アップルグミ

シェフ
[オムライス]
※EVENT54まで
[クリームシチュー]
※EVENT60以降

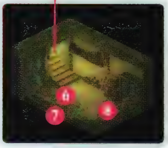
3 エプロンドレス
B エプロンドレス
S ――――

4 銀のおたま
B ――――
S ブラッディ(3)

5 ハンターズマント



※ソーサラースコープを使うと通行可能に

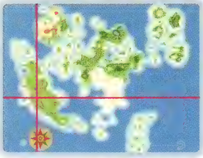


6 ベルセリウム
7 シャケ
8 エメラルドリング
B ――――
S スプライト(3)

A ridge of White Clouds

白雲の尾根(坑道、山小屋)

●現代



Event No. 13 CHART P176

SUB EVENT

料理習得「からあげ」 TEXT P264

MONSTER

白雲の尾根 (EVENT13~59まで)

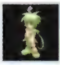
ウイッチ DATA P357

ストーアウォーム DATA P368

バウンサー DATA P375

バジリスク DATA P375

パラサイトウィード DATA P375


マンドレイク DATA P381

ルーンビートル DATA P384

白雲の尾根 (EVENT60以降)

アエロー DATA P353

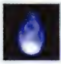
ドーマウス DATA P372

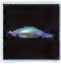
ラーバモス DATA P382

ジュエルビースト DATA P366

ラーバウォーム DATA P382

坑道内


ウィルオウィスプ DATA P357


シースラッグ DATA P365

ショヴスリ DATA P367

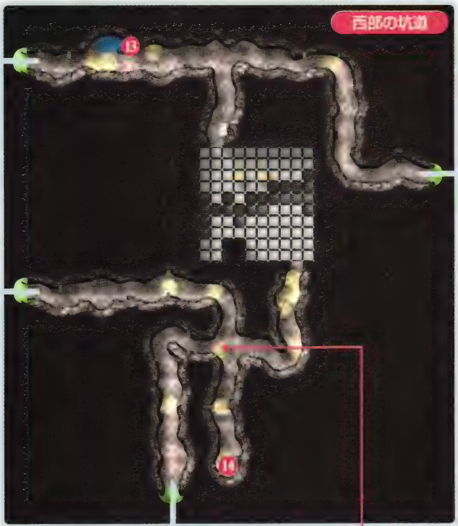
スターフィッシュ DATA P367

ストーアウォーム DATA P368

バジリスク DATA P375

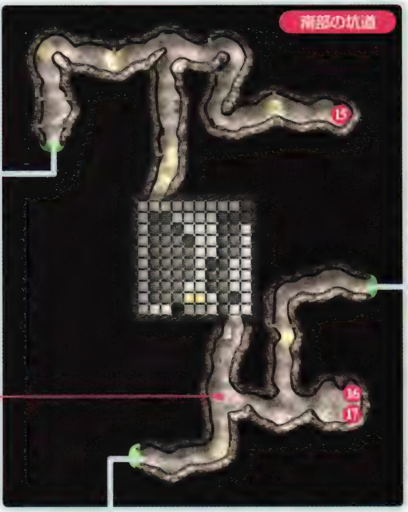
1 トレジャードレス
 Eエプロンドレス
 Sトレジャー(1)
2 ルーンボトル
3 ミックスグミ
4 ナイトメアブーツ (要ソーサラースコープ)
5 ブラックダイア (要ソーサラースコープ)
6 ラベンダー
7 ブラックダイア (要ソーサラースコープ)
8 ブラックダイア (要ソーサラースコープ)
9 ミックスグミ
10 ローズマリー
11 セボリー

飛行艇(イクシフォスラー)が着陸可能な場所



13 ミソ
14 チャームボトル

12 リキュールボトル



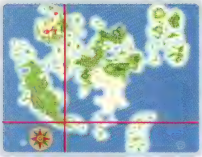
15 ミックスグミ
16 ホーリィボトル
17 オールディバイド

18 ライフボトル
19 ホーリィボトル
20 からあげのレシピ
※山小屋から一度フィールドに出ると出現

Neustadt

ノイシュタット

●現代



Event No. 14 CHART P176　16 CHART P176

SUB EVENT

漆黒の翼	TEXT P242
闘技場	TEXT P245
ノイシュタットレース	TEXT P244
料理習得「リゾット」	TEXT P264
クイズ本	TEXT P295
サクラバ	TEXT P254
配膳ゲーム2	TEXT P254
リムル登場	TEXT P250
料理習得「パエリア」	TEXT P264

◆防具屋　コモナ ※EVENT60以降は装飾品屋

ラメラー	1500	アイアングローブ	1150
チュニック	1400	プリティミトン	750
バシネット	1150	シーブズマント	1400
ヴェール	1100	メッシュブーツ	1400
スティレット	800		

◆装飾品屋　コモナ ※EVENT60以降

ポイズンチェック	1000	フリーズチェック	7000
パラライズチェック	3000	ウィークチェック	23200
ドレインチェック	5000		

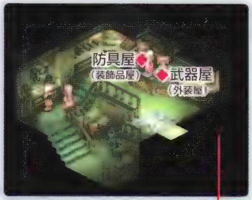
◆武器屋　アームズロア ※EVENT60以降は外装屋

グラディウス	1100	ブローバー	1700
ブレード	1900	メイス	450
チャクマク	900	スタッフ	750

◆外装屋　アームズロア ※EVENT60以降

フレアマント	3500	ジアースマント	3500
アクアマント	3500	ゴシックマント	4800
シルフィマント	3500	エルヴンマント	4800

❶ゴールドブレスレット



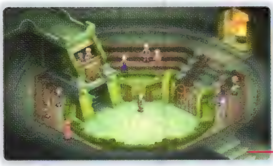
❷クイズ本追加問題
(TOD2オブカイル)
※2周目以降、EVENT25より
あとで入手可能
❸マグログミ

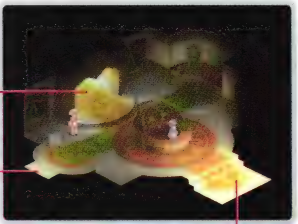
A

フィールドへ

フィールドへ

闘技場





④ ミックスグミ

シェフ
[リゾット]
※EVENT54まで
[パエリア]
※EVENT60以降

◆屋台　ボムドテール

ジャガイモ	15
バター	60
ミソ	420

◆チケット売り

<EVENT16時点>	
スノーフリア行き	400
<EVENT60以降>	
チェリク行き	1200
スノーフリア行き	600

◆食材屋　サンマリノ

イカ	65
タコ	70
イワシ	65
ニンジン	25
タマネギ	30
キャベツ	35
レモン	60
チーズ	60
ヨーグルト	60
ミルク	40
ライス	110
タマゴ	90

◆雑貨屋　ブルーラグーン

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40
ホーロー鍋	200
ステンレスのフライパン	200
菜切り包丁	300
ノコギリ	1500

◆宿屋

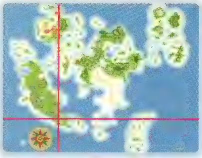
宿泊料	130

Oberon Abandoned mine

オベロン社廃坑

●現代

Event No. 15
CHART P176



SUB EVENT

料理習得「チーズケーキ」 TEXT P264

ベルセリアの秘薬 TEXT P282

MONSTER

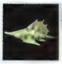
ウィルオウィスプ
DATA P357

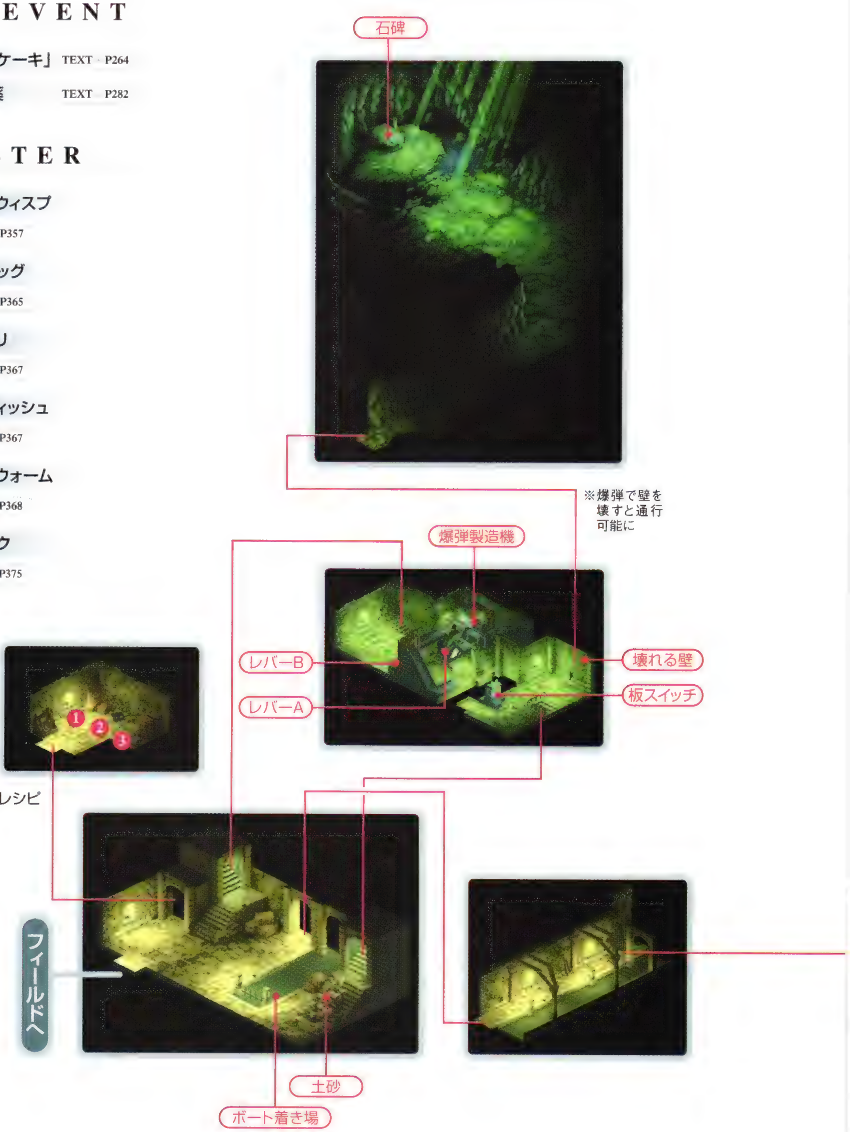
シースラッグ
DATA P365

ショウスリ
DATA P367

スターフィッシュ
DATA P367

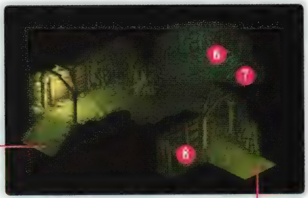
ストーアウォーム
DATA P368


バジリスク
DATA P375

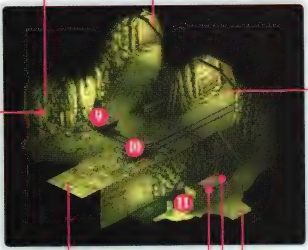


❶ニンジン3個
❷チーズケーキのレシピ
❸タマネギ3個

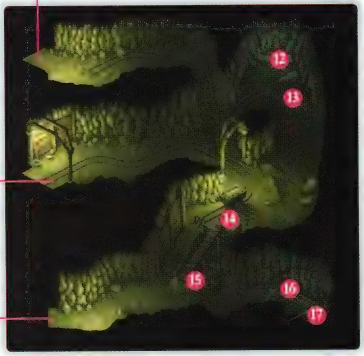
4 フィートシンボル
B ———
S パワー(3)
5 フラムベルク
B ———
S フレア(3)



6 レンズ24枚
7 レンズ22枚
8 レンズ32枚



9 レンズ12枚
10 レンズ28枚
11 レンズ19枚



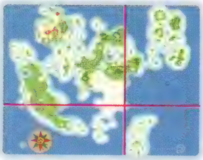
12 レンズ29枚
13 トロールメイル
B ラメラー
S トロール(1)
14 レンズ30枚
15 レンズ19枚
16 ヴァンブレイス
17 レンズ25枚

18 アップルグミ
19 チーズ3個
20 ライス3個
21 オレンジグミ
22 キャベツ3個

Snowjulia

スノーフリア

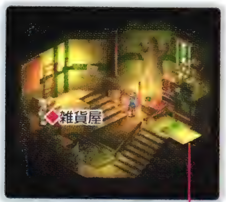
●現代



Event No. 18 CHART P177

SUB EVENT

スノーフリアの宝箱	TEXT P251	料理習得「ロールキャベツ」	TEXT P264	料理習得「サンドイッチ」	TEXT P264
ねこにん命名	TEXT P256	トレカ収集	TEXT P266		



◆雑貨屋 ファジーネーブル

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
フレアボトル	300
スペクタクルズ	40
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
カンナ	1500

◆宿屋

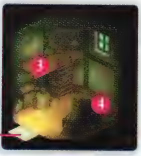
宿泊料	240

［ロールキャベツ］
※EVENT54まで
［サンドイッチ］
※EVENT60以降
シェフ

チケット売り

フィールドへ

※ソーサラースコープを使うと通行可能に



3 ベルセリウム
4 プロテクトリング
B ―――
S スウィート（3）

1 ブロードソード
B ブロードソード
S ―――
※入手には4000ガルド必要
2 ラビットシンボル
B ―――
S ハッピー（3）

◆チケット売り

＜EVENT18時点＞

ノイシュタット行き	400

＜EVENT60以降＞

ノイシュタット行き	600

5 マグロ

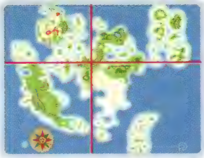
◆食材屋 クリスチャニア

すじにく	35
シャケ	135
タマネギ	30
キャベツ	35
ダイコン	45
タマゴ	90
ブレッド	55
バター	60

Chelsea's Hut

チェルシーの小屋

●現代



Event No.

EX

CHART P177

SUB EVENT

チェルシーの依頼 TEXT P251

❶ハンターボウ
Ⓑハンターボウ
Ⓢ ―

しゃべる宝箱の怪

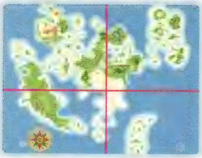
特定のレシピを持っていない状態で、山小屋、オベロン社廃坑、トラッシュマウンテンに行くと、レシピの入った宝箱が出現する。その宝箱を調べる直前に、中に入っているレシピと同じ料理を作って保存してみよう。すると、その宝箱を開けることができないばかりか、宝箱が「○○（○○は料理の名前）作ってる？」と話しかけてくる。

これが噂のしゃべる宝箱。まさかこの中には、シェフが入っているのだろうか……？

Heidelberg
ハイデルベルグ

●現代

Event No.	19	28	53	61
	CHART P177	CHART P179	CHART P185	CHART P187

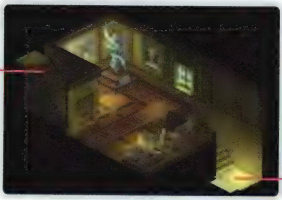


SUB EVENT

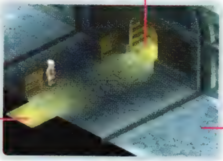
名匠ウィンターズ	TEXT P252	共通称号「さすらい包丁」	TEXT P308	クイズ本	TEXT P295
カイル称号「清貧一直線」	TEXT P308	漆黒の翼	TEXT P242	料理習得「野菜サラダ」	TEXT P264
カイル称号「ビッグ富豪」	TEXT P308	料理習得「ジャムトースト」	TEXT P264	ジニーの手紙	TEXT P258

英雄門

❶ クイズ本追加問題 (TOP)
※EVENT25以降



A
(P106 旧市街へ)



❷ エプロンドレス
B エプロンドレス
S ―――

◆武器屋　ソウル&ソード

＜EVENT19時点＞	
ブレード	1900
ブロードソード	3200
ブローバー	1700
コルセスカ	2900
スタッフ	750
ワンド	1500

＜EVENT28時点＞	
カトラス	6200
シミター	8760
ウォーハンマー	5800
ハルバード	8410
フレンジーロッド	4300
ゴシックメイス	6120
バトルボウ	5500
ライフル	7800

＜EVENT62以降＞	
シャムシール	22400
クレイモア	24800
クリーヴァ	21200
エクスプレス	23500
シーダースタッフ	17200
グリムワンド	19600
ゴシックボウ	18700
トーピード	21000

◆防具屋　ワイアポロ

＜EVENT19時点＞	
チェインメイル	2250
キルトアーマー	2860
アーメット	1620
サークレット	1550
マンゴーシュ	1200
ガントレット	1900
ラピスラズリブレスレット	1300
毛皮のマント	1610
プレートブーツ	1400

＜EVENT28時点＞	
ブレストプレート	5800
メッシュアーマー	6100
グレートヘルム	4000
ノーブルヴェール	3810
ソードブレイカー	3300
ゴシックガントレット	3800
キューティミトン	3980
アクアマント	3500
グリーヴ	4660

＜EVENT62時点＞	
フルプレート	15100
フォートレス	17800
ボディスーツ	14200
サラサ	16380
ゴシックヘルム	12500
マラカイトサレット	14700
マラカイトクラウン	11800
リリックベレット	14000
カタール	8460

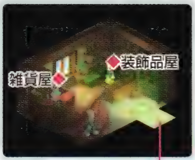
◆雑貨屋　ワードエイト

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
銅鍋	500
銅のフライパン	500
牛刀包丁	300
スコップ	1500

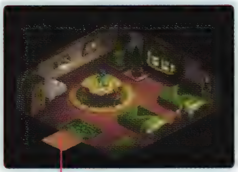
◆装飾品屋　メリーウィドウ

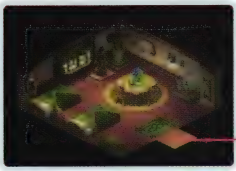
コンボコマンド	9000
ヒールバングル	2000
メタルバングル	4000
メンタルリング	30000
タスクフォース	2000

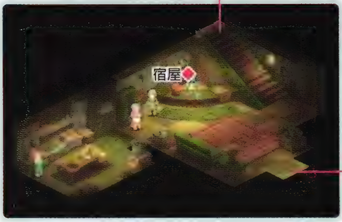
※コンボコマンド以外の商品は、所持していると売らなくなる。



新市街







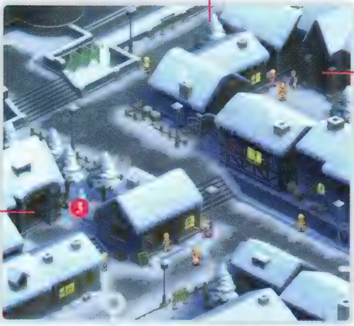
◆宿屋

宿泊料	350

旧市街

C
（P109 ハイデルベルグ城裏口へ）
※EVENT19飛行竜襲撃後に
通行可能

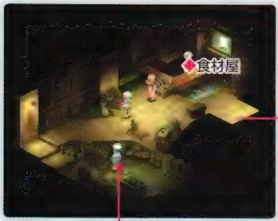
B （ハイデルベルグ城へ）



フィールドへ

3 ミックスグミ

A
（P104 英雄門へ）



シェフ
[ジャムトースト] ※EVENT54まで
[野菜サラダ] ※EVENT60以降

◆食材屋 ルックデリシャス!

すじにく	35
しもふり	170
ジャガイモ	15
ニンジン	25
タマネギ	30
キャベツ	35
レタス	15
キュウリ	15
キウイ	65
イチゴ	80
バナナ	75
リンゴ	70
ライス	110
ブレッド	55

ハイデルベルグ城

MONSTER

スケルトン
DATA　P367

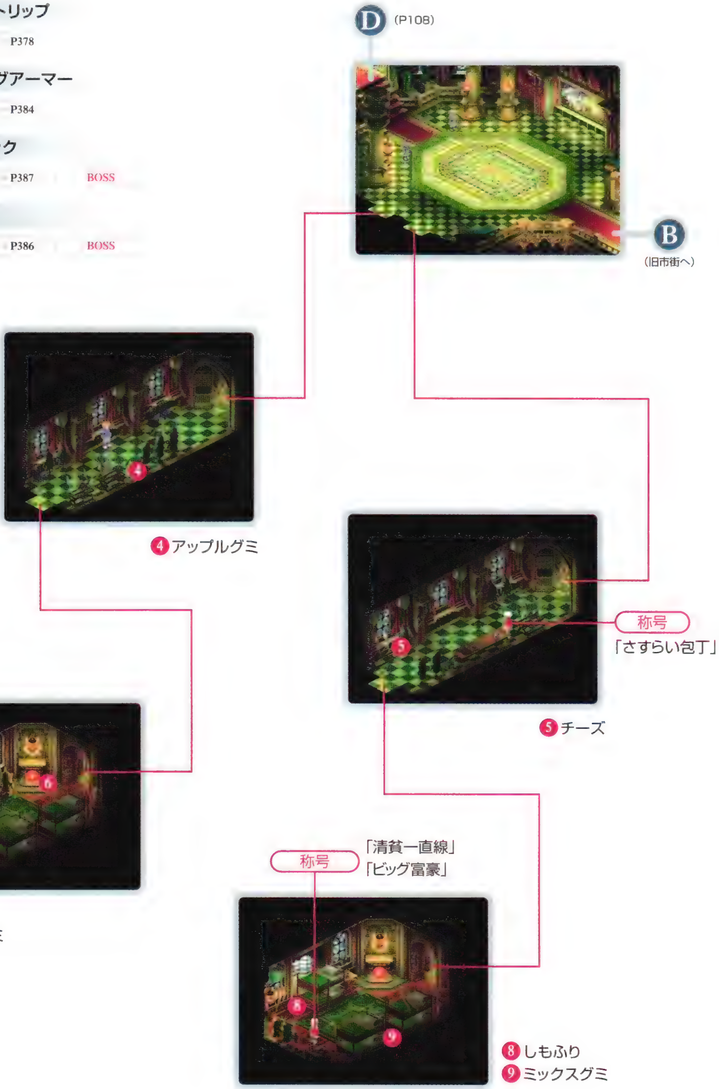
スペクター
DATA　P368

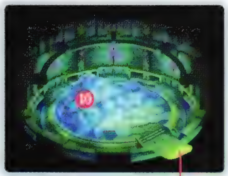
ブルートリップ
DATA　P378

リビングアーマー
DATA　P384

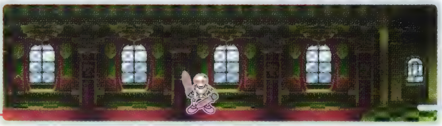
サブノック
DATA　P387　BOSS

オセ
DATA　P386　BOSS





⑩ブリッジヘッド ※EVENT28以降
B ――
S レジスト(3)

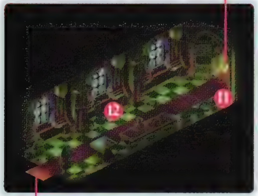


D (P107)

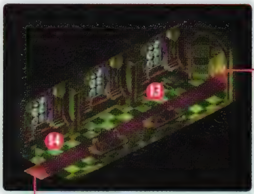
※固定敵は飛行竜襲撃時のみ出現

E

BOSS サブノック、オセ ※飛行竜襲撃時のみ出現

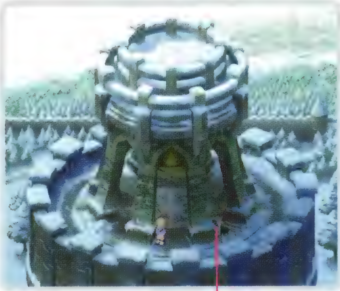


⑪ルーンボトル
⑫キャベツ



⑬すじにく
⑭ライフボトル

⑮ホーリィシンボル
B ――
S メディカル(3)
⑯トワリングスティック
B ――
S クラフトマン(3)



※固定敵は飛行竜襲撃時のみ出現

◆補給部隊

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40

◆衛生兵

応急手当	100

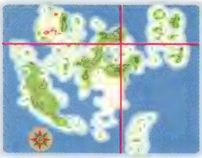
※衛生兵、補給部隊、記憶陣は飛行竜襲撃時のみ出現

(P106 公園へ)

アイグレッテ（10年後）

Aigrette

● 10年後



Event No. 20 CHART P178 / 55 CHART P185

SUB EVENT

料理習得「ミートローフ」 TEXT P264

◆武器屋　シャンディガフ

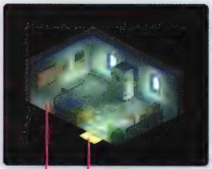
ブレード	1900	コルセスカ	2900
ブロードソード	3200	スタッフ	750
ブローバー	1700	ワンド	1500

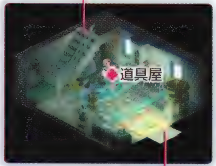
◆道具屋　ハッピーマスター

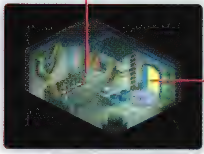
アップルグミ	100	ライフボトル	200
オレンジグミ	200	パナシーアボトル	120
ミックスグミ	400	スペクタクルズ	40

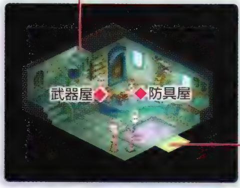
◆防具屋　トリニティ

チェインメイル	2250	マンゴーシュ	1200
キルトアーマー	2860	ガントレット	1900
アーメット	1620	ラピスラズリブレスレット	1300
サークレット	1550	トリックスター	5760







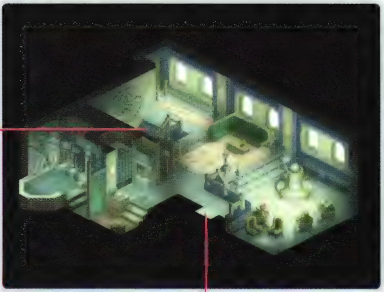


フィールドへ

フィールドへ

ソーサラースコープで見つかる扉

❶ レッドセボリー



シェフ [ミートローフ]

ストレイライズ大神殿へ P87

◆宿屋

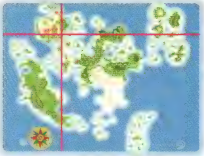
宿泊料	480

◆食材屋　バーベスター

すじにく	35	キュウリ	15
しもふり	170	チーズ	60
ジャガイモ	15	ミルク	40
ニンジン	25	タマゴ	90
タマネギ	30	ライス	110
キャベツ	35	ブレッド	55
レタス	15		

Chelike
チェリク

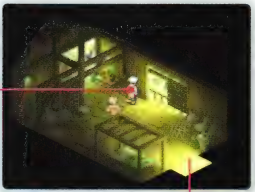
●現代
●10年後

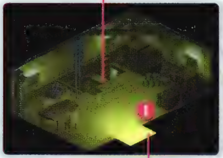


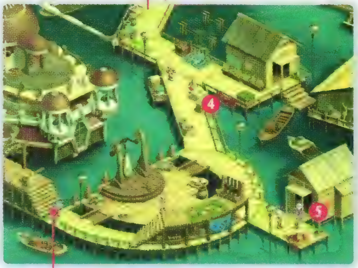
Event No. 23 CHART P178 / 58 CHART P186

SUB EVENT

料理習得「海鮮カレー」	TEXT P264
料理習得「フルーツジュース」	TEXT P264
黄金の種	TEXT P255
漆黒の翼	TEXT P242
飛行艇ゲーム	TEXT P260
料理習得「フルーツポンチ」	TEXT P264







◆雑貨屋　ベルゲルミル ※

アップルグミ	100	リキュールボトル	500
オレンジグミ	200	スペクタクルズ	40
ミックスグミ	400	ホーリィボトル	200
レモングミ	600	ダークボトル	200
パイングミ	800	鉄のフライパン	240
ミラクルグミ	2000	ステンレスのフライパン	200
ライフボトル	200	柳刃包丁	300
パナシーアボトル	120	牛刀包丁	300
フレアボトル	300		

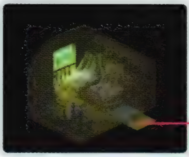
◆チケット売り

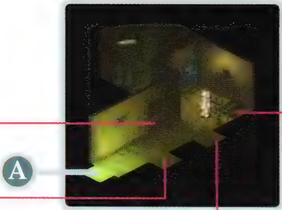
<EVENT23時点>		<EVENT60以降>	
アイグレッテ行き	480	アイグレッテ行き	960
<EVENT58時点>		ノイシュタット行き	1200
アイグレッテ行き	960		

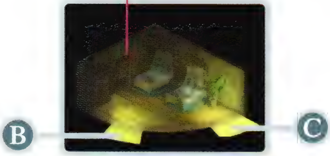
◆食材屋　新鮮市場

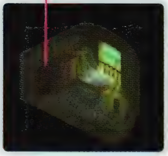
イカ	65	ミルク	40
タコ	70	タマゴ	90
エビ	165	キウイ	65
イワシ	65	イチゴ	80
リンゴ	70	バナナ	75
ライス	110	ニンジン	25
レモン	60	タマネギ	30
ヨーグルト	60	ジャガイモ	15

※EVENT23ではレモングミ、パイングミ、ミラクルグミ
EVENT58以降は鉄のフライパン、ステンレスのフライパン、柳刃包丁、牛刀包丁がそれぞれ売り物リストから外れる

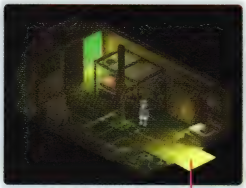


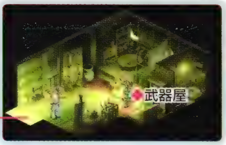


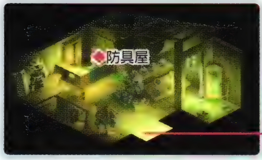




シェフ ［フルーツジュース］※EVENT59まで
［フルーツポンチ］※EVENT60以降







◆宿屋

宿泊料	520

◆武器屋　アウルゲルミル

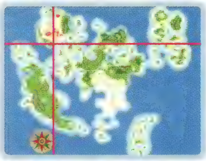
<EVENT23時点>	
ブロードソード	3200
サーベル	4400
コルセスカ	2900
バトルアクス	4500
ワンド	1500
セプター	2900
ハンターボウ	2500
コンポジットボウ	3700
<EVENT58以降>	
ファルクス	18060
シンクレア	21000
タバール	17300
クレセント	20480
ディヴァインロッド	13400
マラカイトメイス	15080
ラピッドボウ	14400
スプレッド	16500

◆防具屋　スルーズゲルミル

<EVENT23時点>		<EVENT58以降>	
ブリガンディ	3070	ホーバーク	12000
ファンシードレス	4100	ゴシックプレート	13400
クロスヘルム	2310	パレオ	10800
クラウン	2040	カクテルドレス	12500
ミセリコルデ	1900	ブレスドアーメット	9600
ミスリルグローブ	2525	ドミネイトカスク	11900
ラブリィミトン	1940	ドミネイトティアラ	8800
フレアマント	3500	ディヴァインクレスト	10670
ヘヴィブーツ	2200	シャークトゥース	6800

Heat Liver
ヒートリバー

● 10年後



Event No. 24 CHART P178

MONSTER

イグニスファッツァス
DATA P355

エルダードラゴン
DATA P358

オーガ
DATA P359

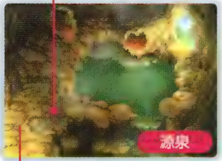
フェニックス
DATA P377

マンティコア
DATA P381

ワイバーン
DATA P385

ヴェパール
DATA P386 BOSS

BOSS ヴェパール


涼泉

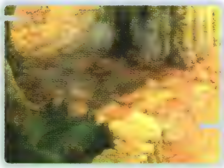
1 ライフボトル
2 オレンジグミ
3 コットンキルト
B キルトアーマー
S コットン(2)
4 アップルグミ
5 ダークボトル
6 ミックスグミ

落とし穴内部

7 ジャガイモ3個
8 すじにく3個
9 フレアマント

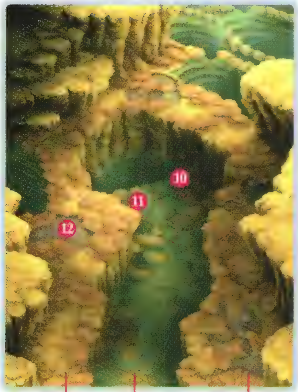
A

※最初に訪れたときが「増水時」で、ヴェパール戦後に「通常時」の状態へと変化する。



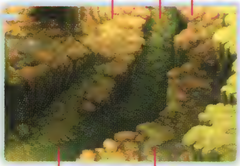
フィールドへ

通常時



10 ニンジン3個
11 バター3個
12 ヘルファイア
B ———
S フレア(3)

B



フィールドへ

13 ダブルブレード
B ———
S マジェスティ(3)

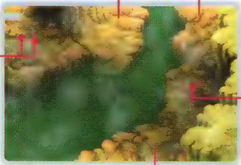
吊り橋

A

増水時

間欠泉
間欠泉
間欠泉
間欠泉

B

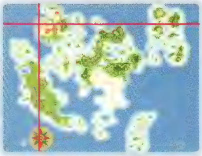


間欠泉
間欠泉
間欠泉

A

ホープタウン
Hope Town

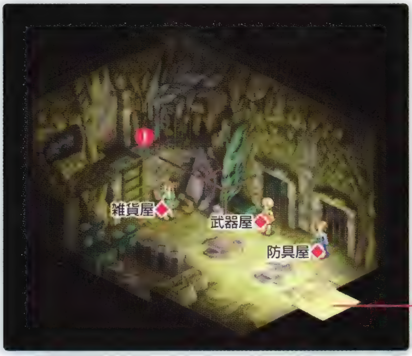
●現代
●10年後



Event No. 25
CHART P178

SUB EVENT

クイズ本	TEXT P295	料理習得「ステーキ」	TEXT P264
寿司職人	TEXT P256	ベルセリアの秘薬	TEXT P282



❶アワーグラス

◆武器屋　リーヴ

サーベル	4400	セプター	2900
ガトラス	6200	フレンジーロッド	4300
バトルアクス	4500	コンポジットボウ	3700
ウォーハンマー	5800	ブリット	4480

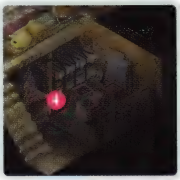
◆防具屋　リーフズラシル

スプリントメイル	4180	パリーイングダガー	2500
キュロット	5500	ミスリルグローブ	2525
メレーバシネット	3120	ダイヤモンドブレスレット	2060
ティアラ	2860	バトルブーツ	2715

◆雑貨屋　ビウロスト

アップルグミ	100	スペクタクルズ	40
オレンジグミ	200	ホーリィボトル	200
ミックスグミ	400	ダークボトル	200
レモングミ	600	ホーロー鍋	200
ライフボトル	200	鉄鍋	240
パナシーアボトル	120	三徳包丁	500
フレアボトル	300	菜切り包丁	300
リキュールボトル	500	ツルハシ	1500

2 パイングミ ※EVENT59まで
3 クイズ本



※EVENT60以降では地下部分のマップが変化する
4 ベルセリウム

◆宿屋

宿泊料	660

◆食材屋　ユグドラシル

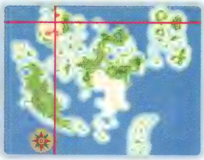
レモン	60	とうふ	70
バナナ	75	ミソ	420
チーズ	60	しもふり	170
ヨーグルト	60	エビ	165
タコ	70	タイ	180
イワシ	65	トマト	20
ダイコン	45	レタス	15
タマゴ	90	キュウリ	15

5 エリクシール
シェフ [ステーキ]

トラッシュマウンテン
Trash Mountain

●10年後

Event No. 26
CHART P178



SUB EVENT

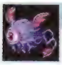
料理習得「魚鍋」 TEXT P264

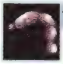
MONSTER

アクババ
DATA P354

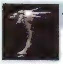
アルケニー
DATA P354

アルジャーノン
DATA P355


ギャザー
DATA P361


サンドウォーム
DATA P365

ストームライダー
DATA P368


デザートフライ
DATA P370

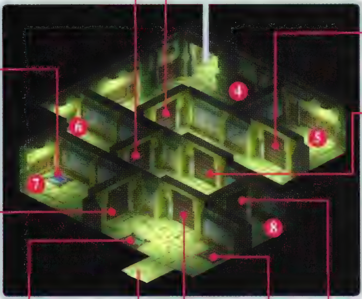
ハウゼルエッグ
DATA P374

ヘルタスケルター
DATA P380

ポイズンテイル
DATA P380

マンティコア
DATA P381

メルドウォーム
DATA P382



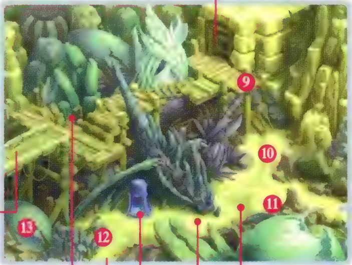
4 エメラルドリング
B ———
S スプライト(3)

5 ウェディングドレス
B ———
S パラダイム(3)

6 レモングミ

7 魚鍋のレシピ

8 すじにく



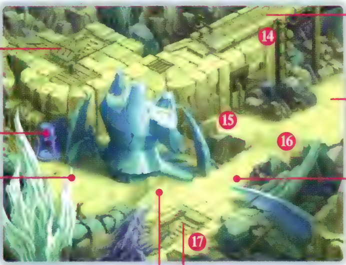
9 ベルセリウム
(変質後スペクタクルズ)

10 バジリスクの鱗
(変質後すじにく)

11 ミラクルグミ
(変質後ミックスグミ)

12 マグロ
(変質後マグログミ)

13 フレアマント

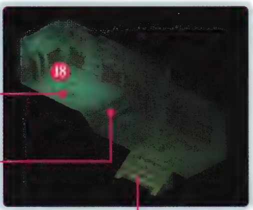


14 ベルセリウム
(変質後スペクタクルズ)

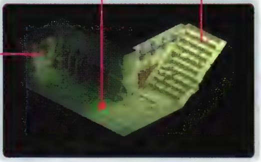
15 パラライズチェック
(変質後ポイズンチェック)

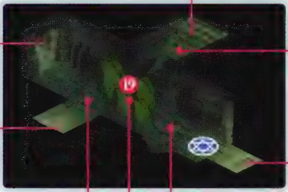
16 ミソ
(変質後バター)

17 エリクシール
(変質後アワーグラス)

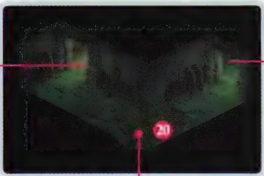


18 メッシュブーツ





19 フェイムフェイス
B ———
S ダンシング(3)

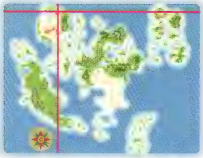


20 パナシーアボトル4個

聖地カルビオラ
Calbiore Holy place

●10年後

Event No. 27 CHART P179　59 CHART P186



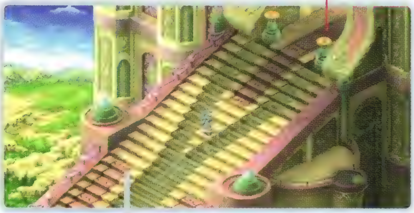
MONSTER

クレリック
DATA P362

モンク
DATA P382

聖地カルビオラ／カタコンベへ ➡P158

※EVENT59以降から



フィールドへ

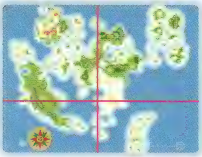
オブジェ

1 ライフボトル
2 ミックスグミ

地上軍拠点跡地

Ground army Base former site

●現代



Event No. 29 CHART P179 / 54 CHART P185 / 60 CHART P187

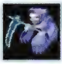
MONSTER

インプ
DATA P356

カワンチャ
DATA P361

スピリット
DATA P368

デュラハン
DATA P371


リーパー
DATA P383

リビングデッド
DATA P384

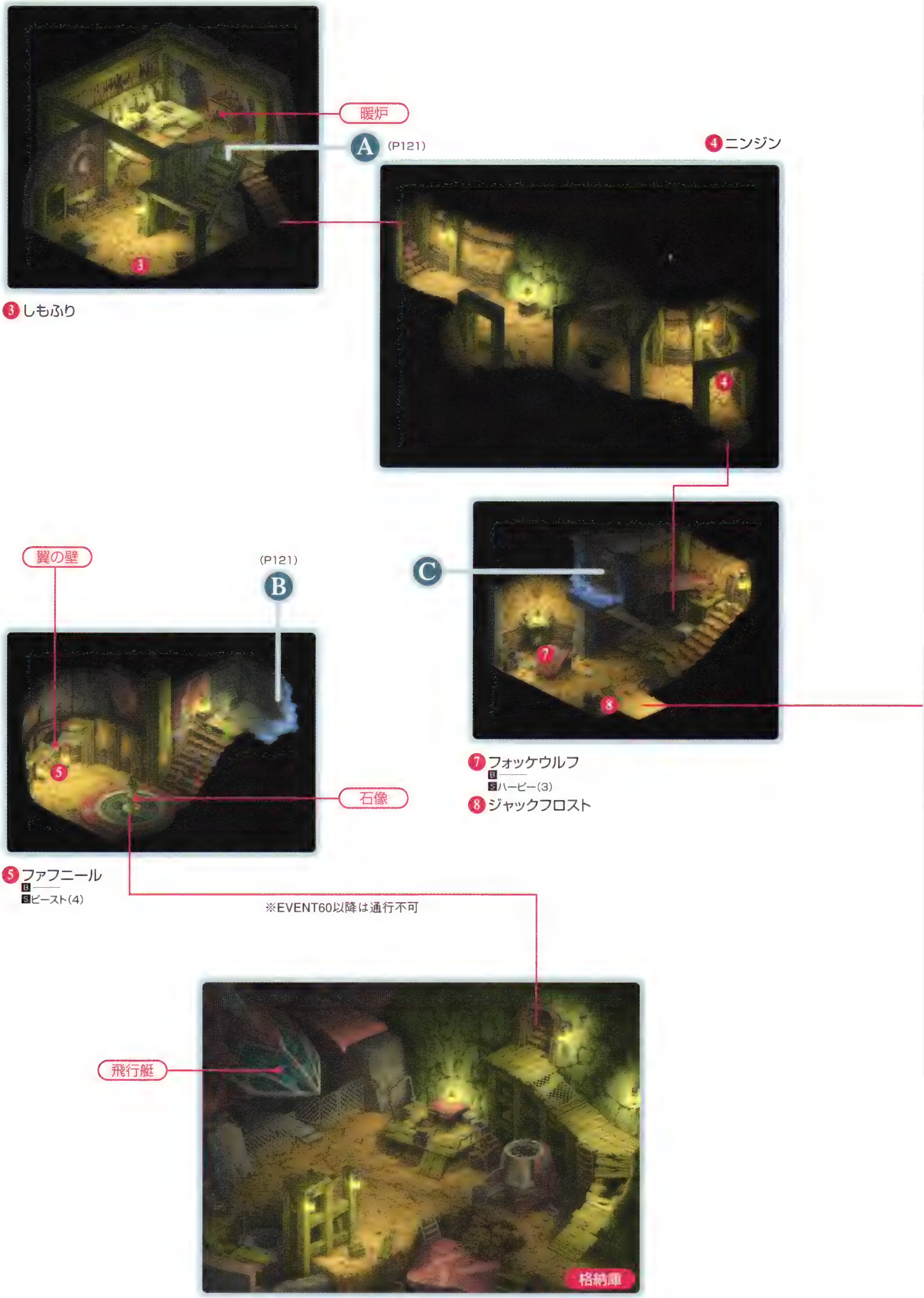
◆補給部隊

アップルグミ	100	ライフボトル	200
オレンジグミ	200	パナシーアボトル	120
ミックスグミ	400	スペクタクルズ	40
レモングミ	600		

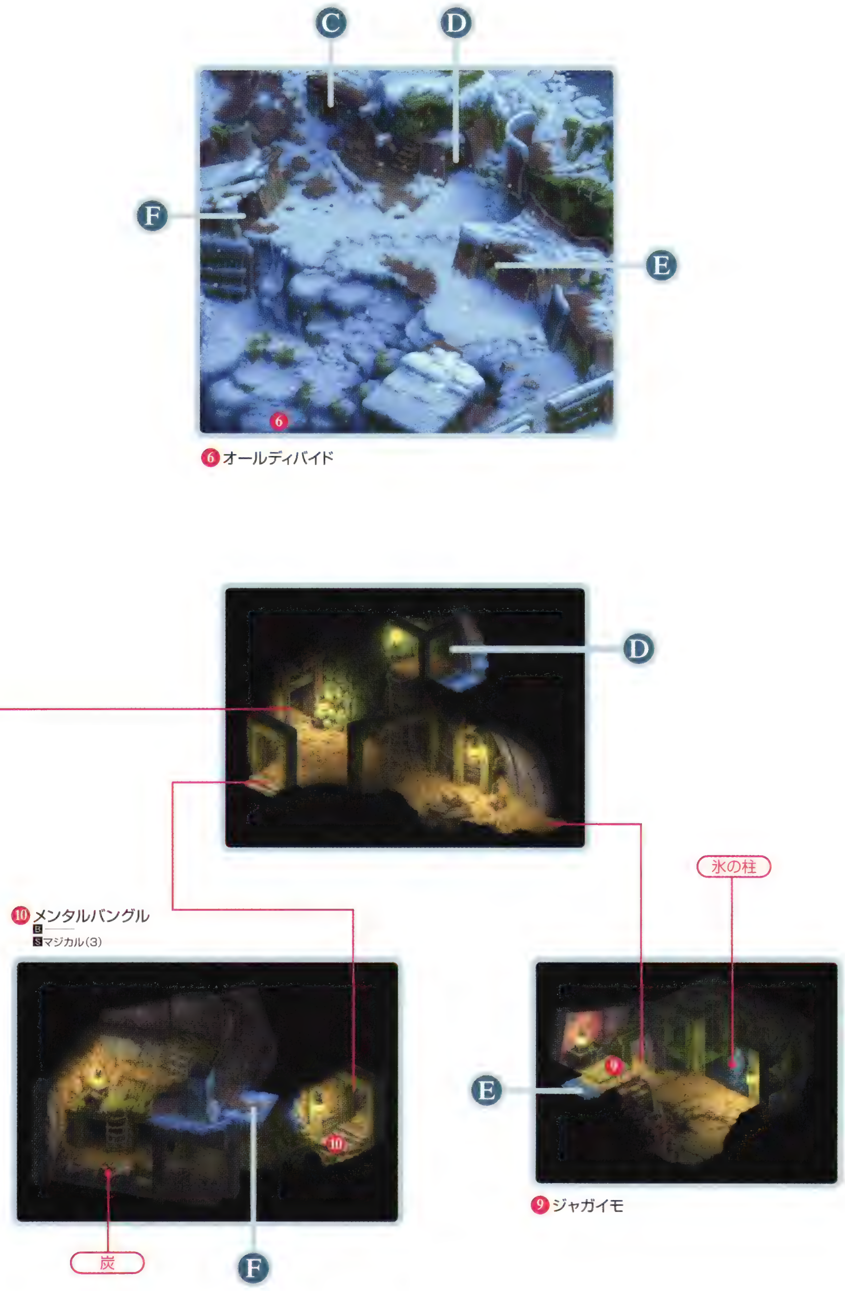
1 タマゴ

※兵士に話しかけると
休むことができる

2 ライス

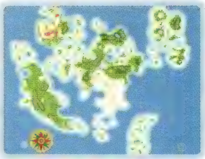


暖炉
A (P121)
4 ニンジン
3 しもふり
翼の壁
(P121)
B
C
石像
7 フォッケウルフ
B ――
S ハーピー(3)
8 ジャックフロスト
5 ファフニール
B ――
S ビースト(4)
※EVENT60以降は通行不可
飛行艇
格納庫


C
D
F
E
6
6 オールディバイド
D
10 メンタルバングル
B ―――
S マジカル(3)
10
炭
F
氷の柱
E
9
9 ジャガイモ

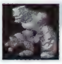
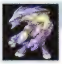
飛行竜 *Flying Dragon*

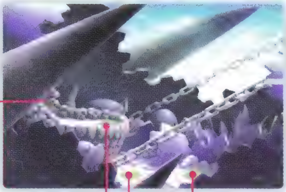
●現代



Event No. 31
CHART P179

MONSTER

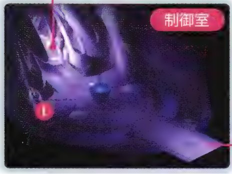
	アラストル DATA P354		タロス DATA P369		フェイク DATA P377
	オウドゴッギー DATA P359		デストロイヤー DATA P371		フォカロル DATA P378
	サマナー DATA P365		ネクロノミコン DATA P373		グラシャラボラス DATA P387 BOSS



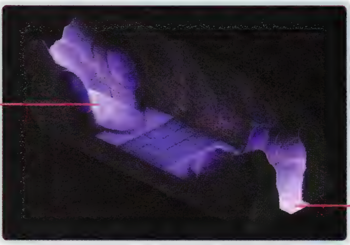
◆補給部隊(飛行艇)

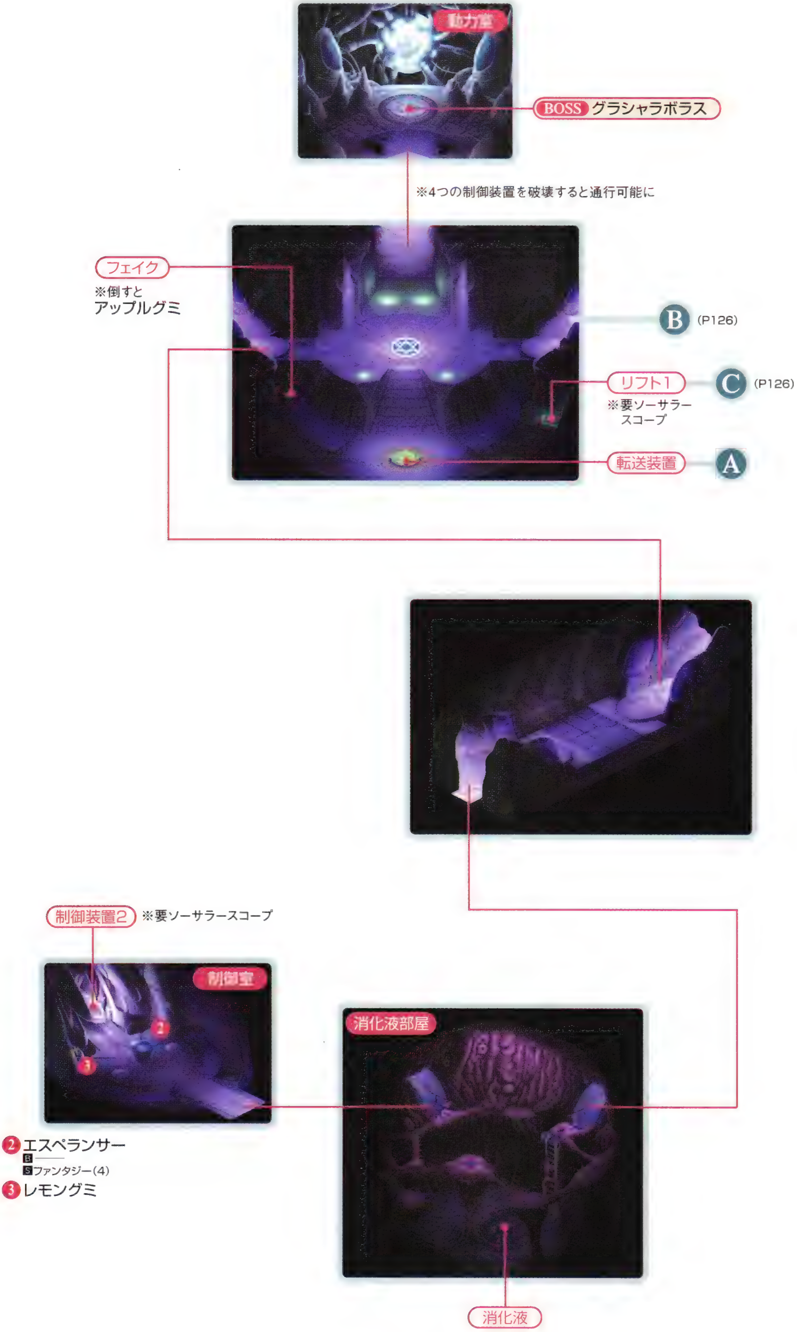
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
レモングミ	600
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
スペクタクルズ	40
回復	765

制御装置1 ※要ソーサラースコープ



❶ミックスグミ




動力室
BOSS グラシャラボラス
※4つの制御装置を破壊すると通行可能に
フェイク
※倒すと
アップルグミ
B (P126)
リフト1
※要ソーサラー
スコープ
C (P126)
転送装置
A
制御装置2 ※要ソーサラースコープ
制御室
2 エスペランサー
B
S ファンタジー(4)
3 レモングミ
消化液部屋
消化液

4 オーバーロード
B ―――
S ゴーレム(4)

5 コマチ
B ―――
S メンタル(3)

7 フォースリング
B ―――
S ティンバー(3)

8 アデプトキュロット
B キュロット
S アデプト(3)

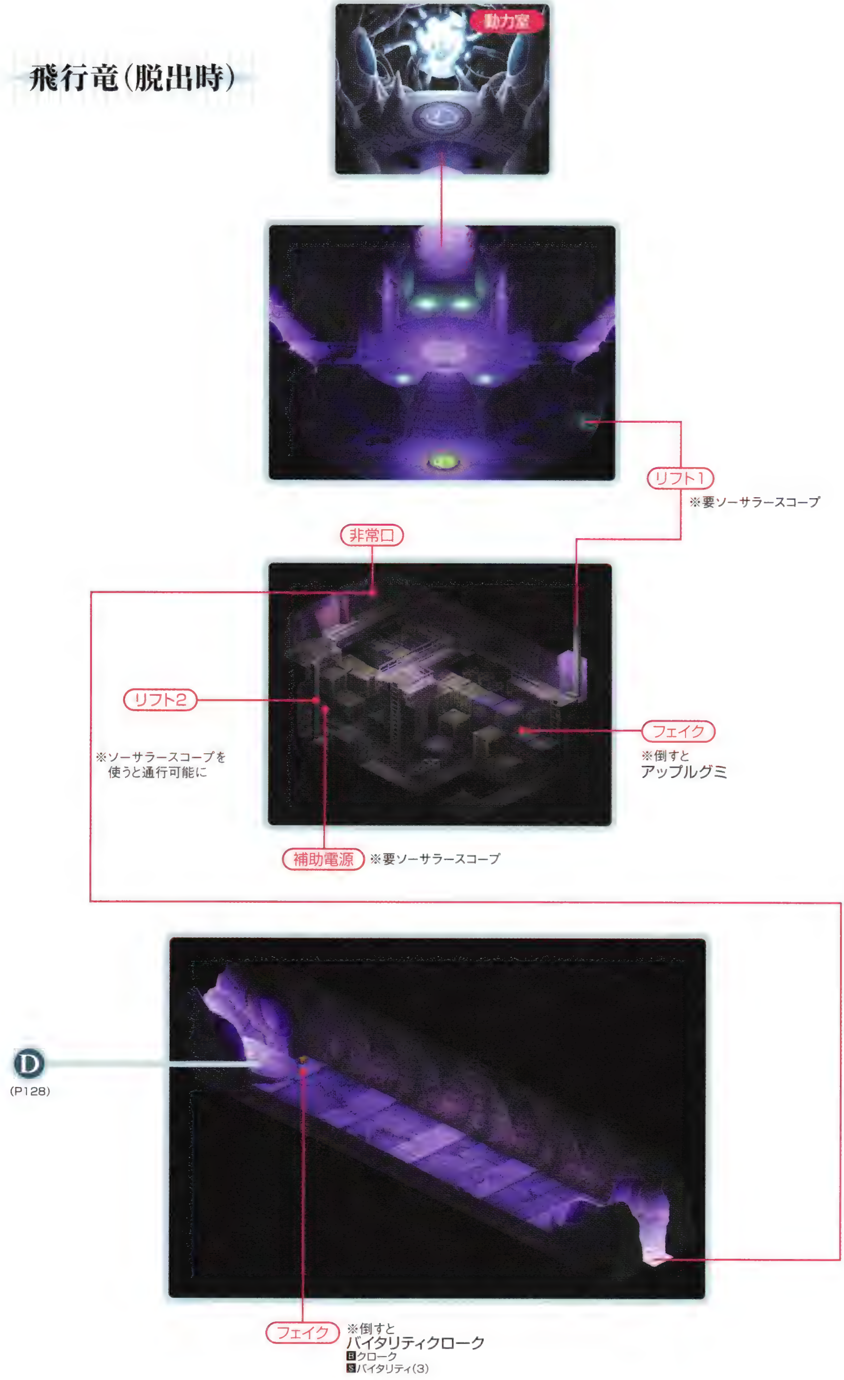
9 スウィートブレスト
B ブレストプレート
S スウィート(3)

10 スカーレットニードル
B ―――
S ノキサス(3)

11 パイルドライバー
B ―――
S トランブル(3)

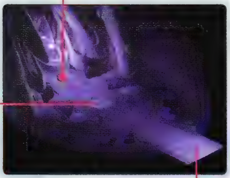
※P1～P9は梯子が設置可能なポイント(P217参照)

飛行竜(脱出時)



動力室
リフト1
※要ソーサラースコープ
非常口
リフト2
※ソーサラースコープを
使うと通行可能に
フェイク
※倒すと
アップルグミ
補助電源
※要ソーサラースコープ
D
(P128)
フェイク
※倒すと
バイタリティクローク
Bクローク
Sバイタリティ(3)

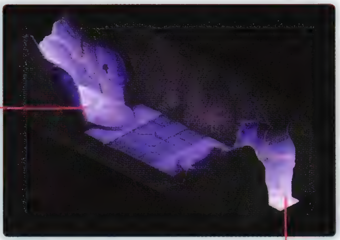
フェイク ※倒すと
ウォリアメイル
Bスケイルメイル
Sウォリア(3)

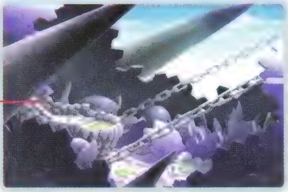


D
(P127)

⑫ハッピーヘルム
Bグレートヘルム
Sハッピー(3)

⑬ダッシュティアラ
Bティアラ
Sダッシュ(3)



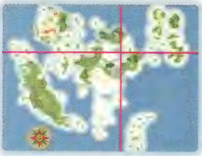


飛行艇へ

海岸の洞窟

Cave of Seashore

●改変現代



Event No. 32
CHART P180

MONSTER

キャリオンクロウラ
DATA P361

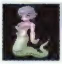
ケライノー
DATA P363

ノクターナルフライ
DATA P374

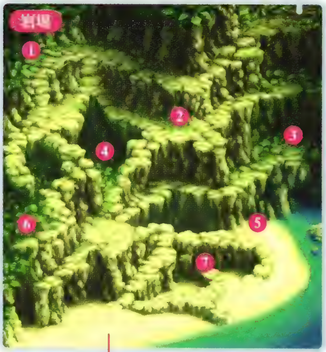
ハスター
DATA P375

バンダースナッチ
DATA P376

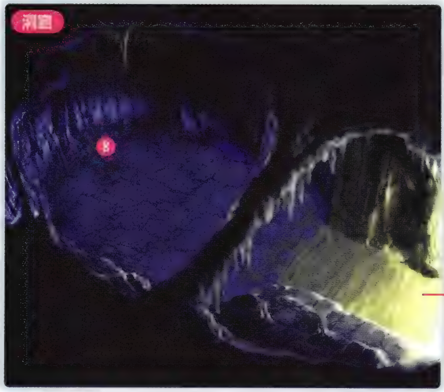
ビヤーキー
DATA P377

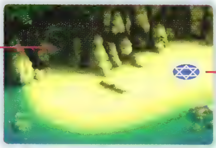

ラミア
DATA P382

フィールドへ



1 サフラン
(要ソーサラースコープ)
2 ローズマリー
(要ソーサラースコープ)
3 ベルベーヌ
(要ソーサラースコープ)
4 セボリー
(要ソーサラースコープ)
5 セージ
(要ソーサラースコープ)
6 カモミール
(要ソーサラースコープ)
7 ラベンダー
(要ソーサラースコープ)





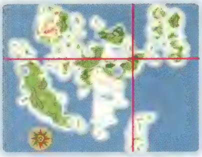
8 ガルド
※飛行竜(脱出時)のクリアタイムによって増減。残りクリアタイムが多いほど入っている額が多くなる。なお、飛行竜でナナリーに頼ったり(P217参照)一度洞窟から出ると500ガルドになってしまう

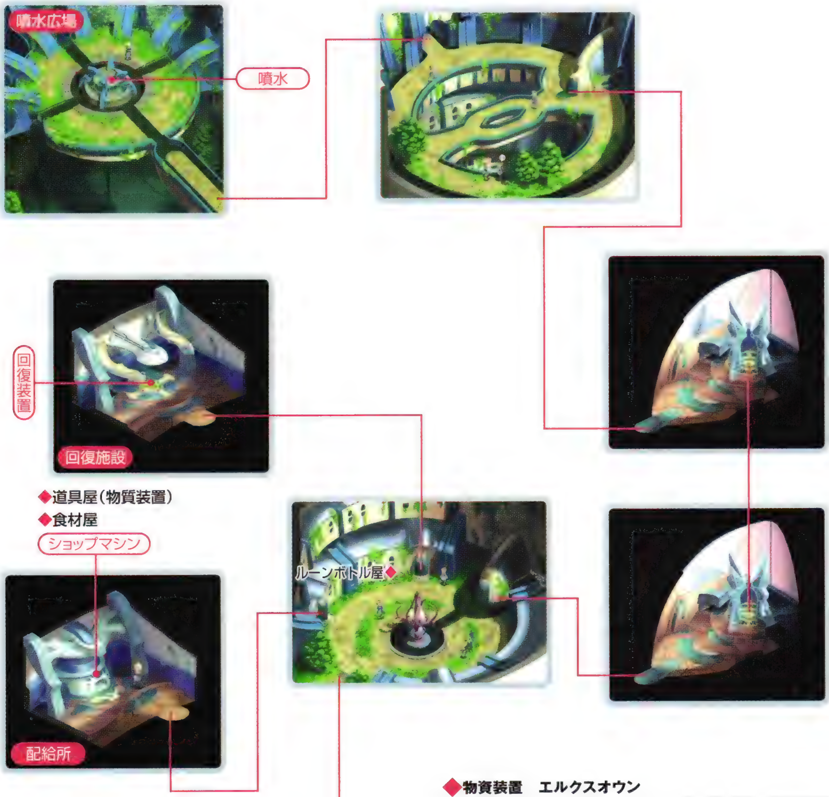
蒼天都市ヴァンジェロ

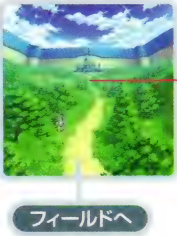
Vangelo

●改変現代

Event No. 33
CHART P180







◆物資装置　エルクスオウン

アップルグミ	100	パナシーアボトル	120
オレンジグミ	200	フレアボトル	300
ミックスグミ	400	リキュールボトル	500
レモングミ	600	スペクタクルズ	40
パイングミ	800	ホーリィボトル	200
ライフボトル	200	ダークボトル	200

◆食材屋　キングスバレイ

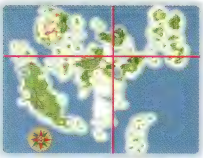
すじにく	35	ダイコン	45
しもふり	170	レタス	15
シャケ	135	キュウリ	15
タマネギ	30	ブレッド	55
キャベツ	35	バター	60

空中都市の残骸

Wreckage of Aeropolice

●改変現代
●天地戦争

Event No.　EX CHART P180　EX CHART P182



※中で休むことができる

消費アイテムの入手確率について

敵が各種グミなどの消費アイテムを落とす確率は右のように修正されており、所持数が少ないほど入手しやすい。アップルグミやスペクタクルズといった頻繁に入手できるアイテムなら、惜しまず使って数を減らしておこう。また、消費アイテムに限らず敵がアイテムを落とす確率は、テクニカルスマッシュでさらに高めることが可能だ(P29参照)。積極的に狙っていこう。

●消費アイテムの確率修正

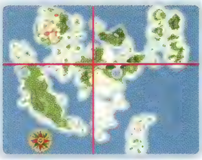
(18−所持数)÷16×敵がアイテムを落とす確率

※グレードショップ(P68参照)で所持数を変更している場合を除き、消費アイテムは1種類につき最大15個まで所持できる。なお、消費アイテムを15個以上持っていると、敵はそのアイテムを落とさなくなる。

未開の森
Uncivilized Woods

●改変現代

Event No. 34
CHART P180



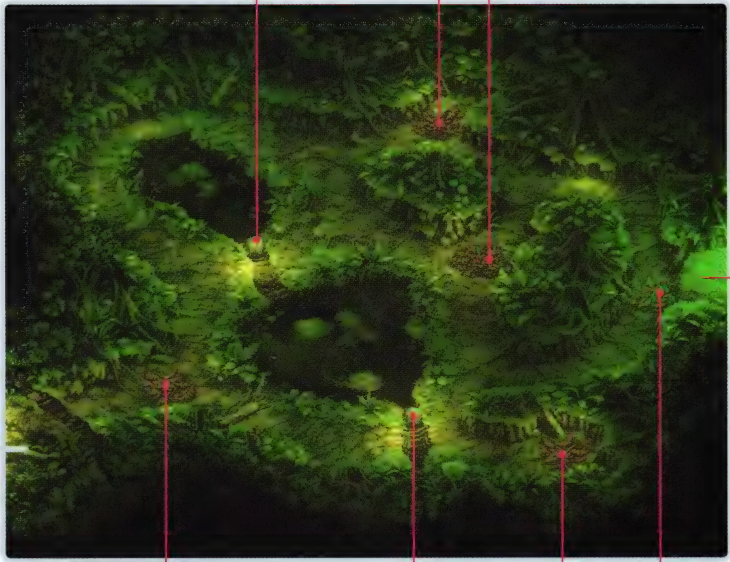
MONSTER

ガルム
DATA P361

ボガート
DATA P380

ケンタウロス
DATA P363

ラクシャサ
DATA P382



フィールドへ

毒草

1 アースリンク
B ——
S アース(4)

2 シュラハトフェルト
B ——
S セレネ(4)

枯れ草

枯れ草

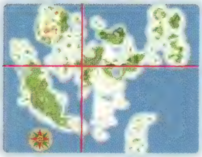
3 エリクシール

4 メンタルリング
B ——
S マインド(2)

紅蓮都市スペランツァ
Speranza

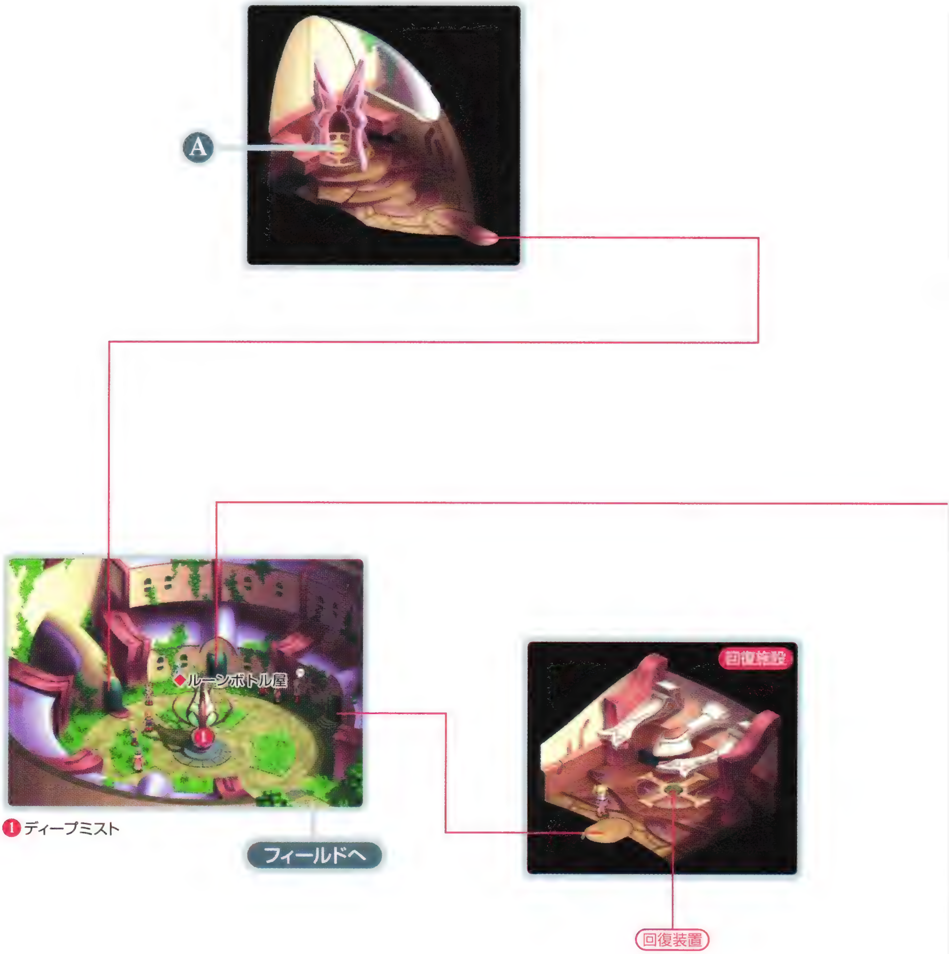
●改変現代

Event No. 35
CHART P180

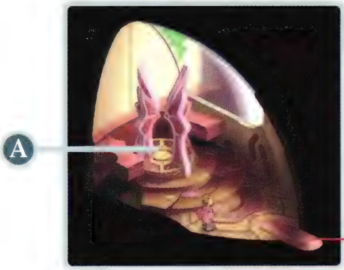


SUB EVENT

レンズ配達 TEXT P253



❶ディープミスト



ショップマシン
- ◆道具屋
- ◆食材屋
- ◆武器屋（物質装置）
- ◆防具屋（物質装置）

◆道具屋　マミーテイラー

アップルグミ	100	パナシーアボトル	120
オレンジグミ	200	フレアボトル	300
ミックスグミ	400	リキュールボトル	500
レモングミ	600	スペクタクルズ	40
パイングミ	800	ホーリィボトル	200
ライフボトル	200	ダークボトル	200

◆食材屋　シェリーツイスト

タコ	70	レモン	60
イワシ	65	バナナ	75
トマト	20	リンゴ	70
キウイ	65	パスタ	100
イチゴ	80	ブレッド	55

◆物質装置　ストーンフェンス

バゼラード	10840	ナールドスタッフ	8400
ファルシオン	13200	ドミネイトワンド	9100
トライデント	9900	ウォーボウ	9100
バッシャー	12460	グレネード	10810

◆物質装置　ロブロイ

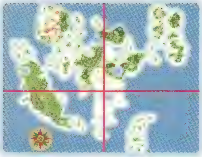
フィールドプレート	6600	ブレスドリボン	4700
プレートメイル	8470	ゴシックサークレット	5890
メッシュアーマー	6100	チンクエディア	4480
シースドレス	7800	スターグローブ	4540
フレンジーカスク	5300	ミスリルブレスレット	4800
ノーブルサレット	6400	コンバットブーツ	5720

黄昏都市レアルタ

Realta

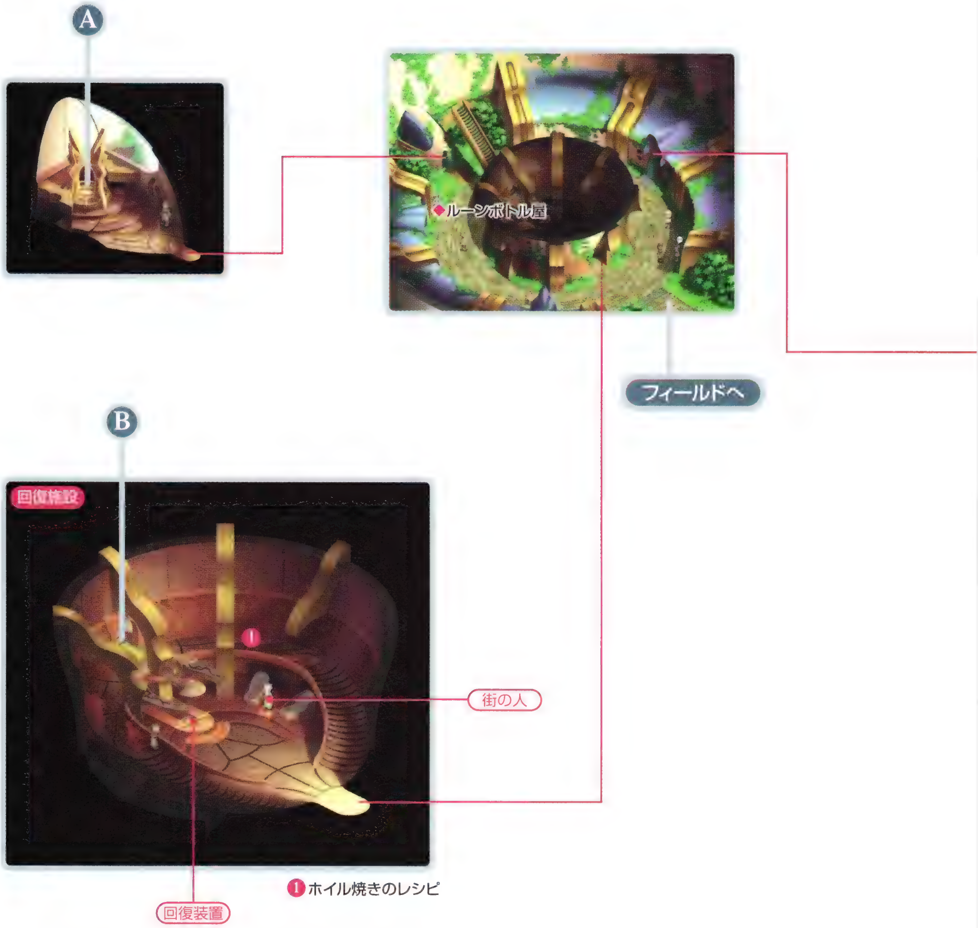
●改変現代

Event No. 36 CHART P180



SUB EVENT

レンズ配達	TEXT P253	料理習得「ホイル焼き」	TEXT P264



◆道具屋　ムーンリバー

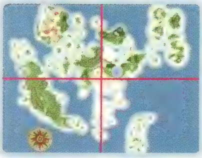
アップルグミ	100	パナシーアボトル	120
オレンジグミ	200	フレアボトル	300
ミックスグミ	400	リキュールボトル	500
レモングミ	600	スペクタクルズ	40
パイングミ	800	ホーリィボトル	200
ライフボトル	200	ダークボトル	200

◆物資装置　ケーブルグラム

イカ	65	ヨーグルト	60
エビ	165	ミルク	40
ジャガイモ	15	ライス	110
ニンジン	25	タマゴ	90
チーズ	60	ブレッド	55

光のほこら
Shrine of Light

●改変現代



Event No. 37
CHART P181

装備品の入手確率について

武器や防具などの装備品は、種類に関係なく512個まで所持できる。敵が装備品を落とす確率は、戦闘を繰り返せば高められるが、装備品の所持数が312個を越えると右の修正は適用されず、さらに496個以上になるとボスを除いた敵は装備品を落とさなくなってしまう。なお、ボスは最大所持数でも装備品を落とすが、その場合落としたアイテムは入手できない。

●装備品の確率修正

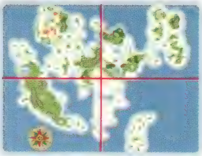
(5+スロット付きの装備品が入手できなかったエンカウント数)÷5×敵がアイテムを落とす確率

※計算式のエンカウント数は、戦闘終了時にスロット付きの装備品を入手すると0に戻る。

ダイクロフト(1)
Dyculoft

●改変現代

Event No. 38
CHART P181



MONSTER

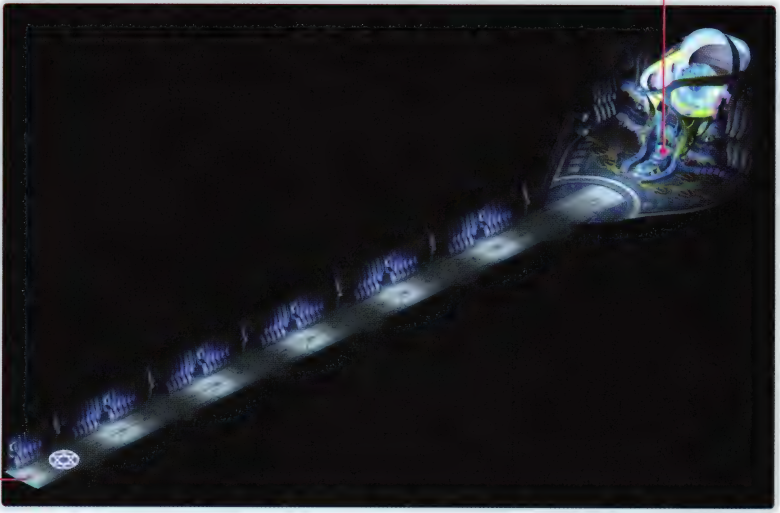
ダンタリオン
DATA P387 BOSS

セージ
DATA P369 BOSS

BOSS ダンタリオン、セージ

光のほこらへ

エルレイン

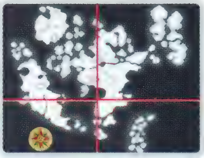


地上軍拠点

Ground army Base

●天地戦争

Event No.	39	41	43	45	47	49
	CHART P182	CHART P182	CHART P183	CHART P183	CHART P183	CHART P183



SUB EVENT

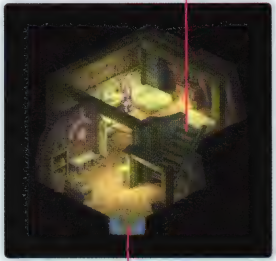
クイズ本	TEXT P295
バトルスーツ入手	TEXT P253
ハロルド称号「あやしい」	TEXT P314
料理習得「ボルシチ」	TEXT P264
闇商人	TEXT P253

MONSTER

HRX-2

DATA P390 BOSS

(P143 ラディスロウへ) A



※記憶陣はEVENT43以降に出現

マシン

❶ルーンボトル
❷ベルセリウム
(要ソーサラースコープ)

◆武器屋 ブレイブハート

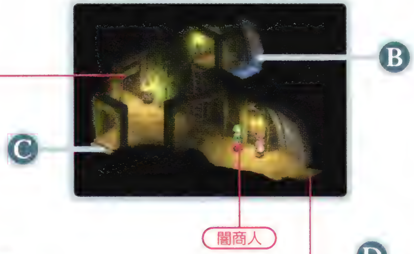
ゴシックソード	14900	ドミネイトワンド	9100
ファルクス	18060	グランドセプター	11800
ゴシックアクス	14000	シージボウ	12200
タバール	17300	ラピッドボウ	14400

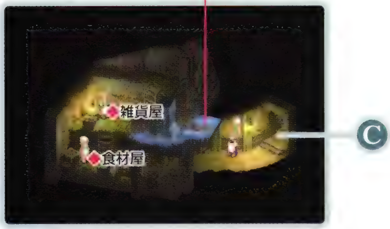
◆防具屋 ナイトキラー

グランドプレート	10600	メイルブレイカー	5600
ニットウェア	9000	レアガントレット	6120
グランドヘルム	8100	ホワイトグローブ	6410
グランドクラウン	7700	ゴシックブーツ	8100

◆闇商人

ミラクルグミ	2000
フレアボトル	300
リキュールボトル	500
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
シルフィマント	3500
ジアースマント	3500





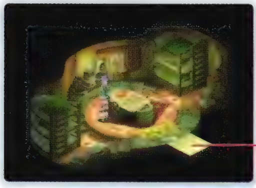
◆雑貨屋　マナブレイカー

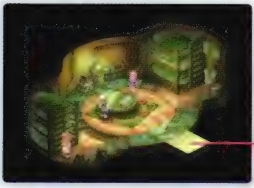
アップルグミ	100	ライフボトル	200
オレンジグミ	200	パナシーアボトル	120
ミックスグミ	400	スペクタクルズ	40
レモングミ	600	ホーリィボトル	200
パイングミ	800	ダークボトル	200

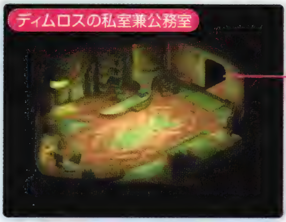
◆食材屋　食料倉庫

すじにく	35	キュウリ	15
ジャガイモ	15	キウイ	65
ニンジン	25	チーズ	60
タマネギ	30	ミルク	40
キャベツ	35	ライス	110
ダイコン	45	タマゴ	90
トマト	20	ブレッド	55
レタス	15		

ラディスロウ





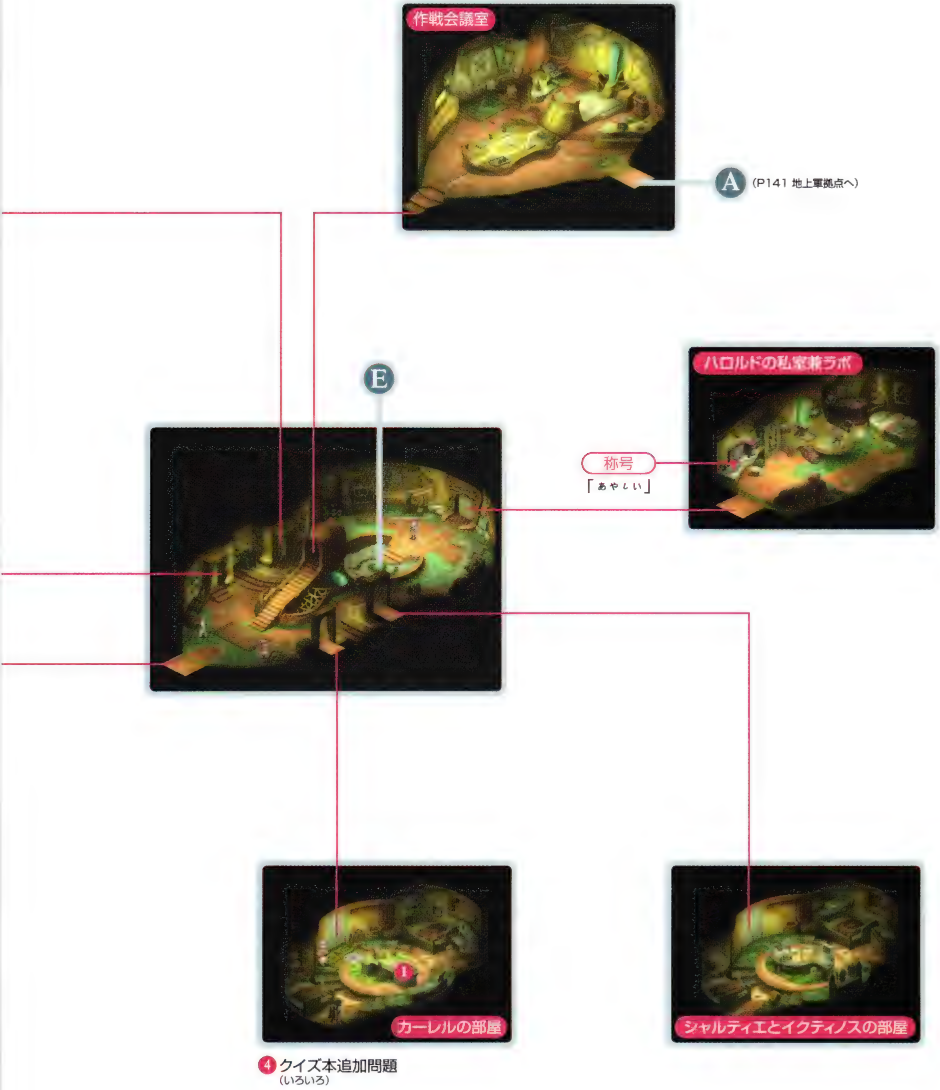


◆装飾品屋　キラークイーン

コンボコマンド	9000
ポイズンチェック	1000
パラライズチェック	3000
ドレインチェック	5000
フリーズチェック	7000
ウィークチェック	23200

シェフ
[ボルシチ]

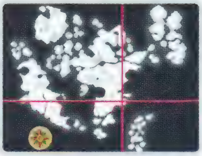
E


作戦会議室
A (P141 地上軍拠点へ)
E
ハロルドの私室兼ラボ
称号
「あやしい」
カーレルの部屋
シャルティエとイクティノスの部屋
4 クイズ本追加問題
(いろいろ)

物資保管所
Goods Depository

●天地戦争

Event No. 40 CHART P182 / 44 CHART P183 / 48 CHART P183



SUB EVENT

ピヨハン入手 TEXT P253

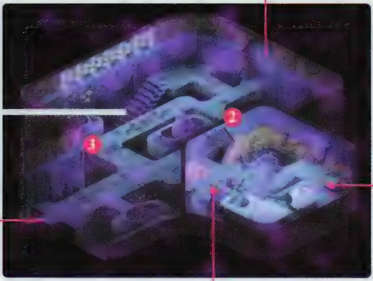
MONSTER

アヴェンジャー
DATA P353

プロトタイプ
DATA P379

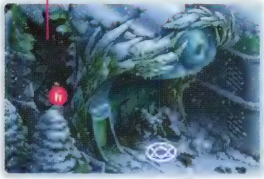
メイガス
DATA P381

❶キュウリ



❷ストライクイーグル
B ―――
S オンスロート(5)
❸ジャガイモ

※開けるためにはマスターキーが必要



❻アイスコフィン
B ―――
S アイスバーグ(5)

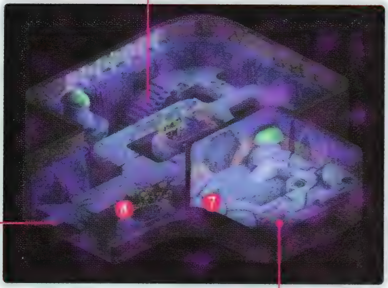
フィールドへ

※降りるだけの一方通行

❹レモングミ
❺プロテクトリング
B ―――
S スウィート(3)

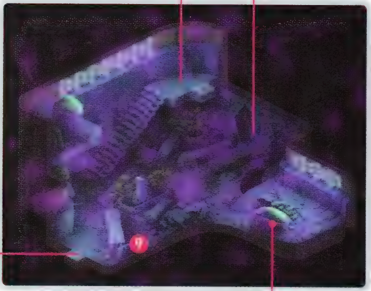
※開けるためにはセルチップ、バイオチップ、ジーンチップの3つが必要

※EVENT44以降に通行可能



⑦レタス
⑧カモミール

ジーンチップのコンテナ



⑨ミノタウロス
B —
S エイミング(4)

資材コンテナ

※開けるためには、マスターキー、バイオキー、セルキーの3つが必要

⑩ニンジン

分析装置

⑪エリクシール
⑫フリーズチェック
B —
S ヒーティング(5)
⑬ライフボトル
⑬セルチップ
⑬オレンジグミ

※⑬の宝箱は、その場所や箱に関係なく、分析装置に入れた順番で手に入るアイテムが決まる

バイオキーのコンテナ

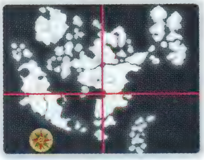
※開けるためにはマスターキーが必要

ダイクロフト(2)

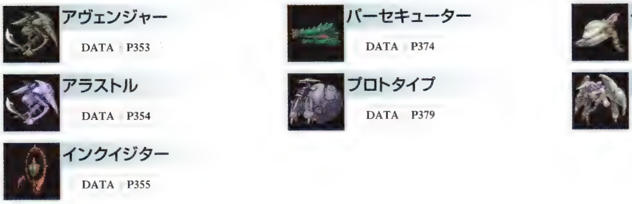
Dyculoft

●天地戦争

Event No. 42 CHART P182



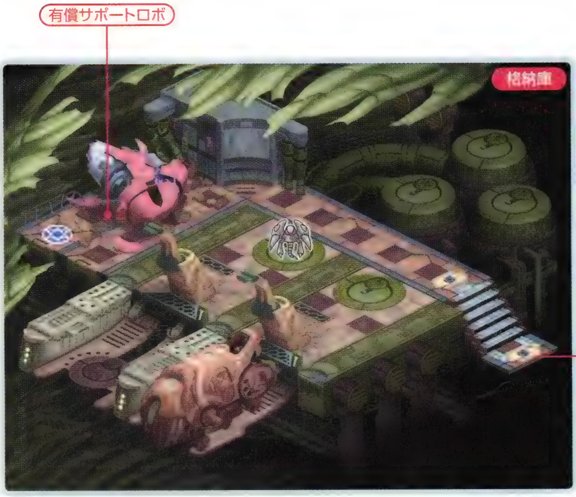
MONSTER

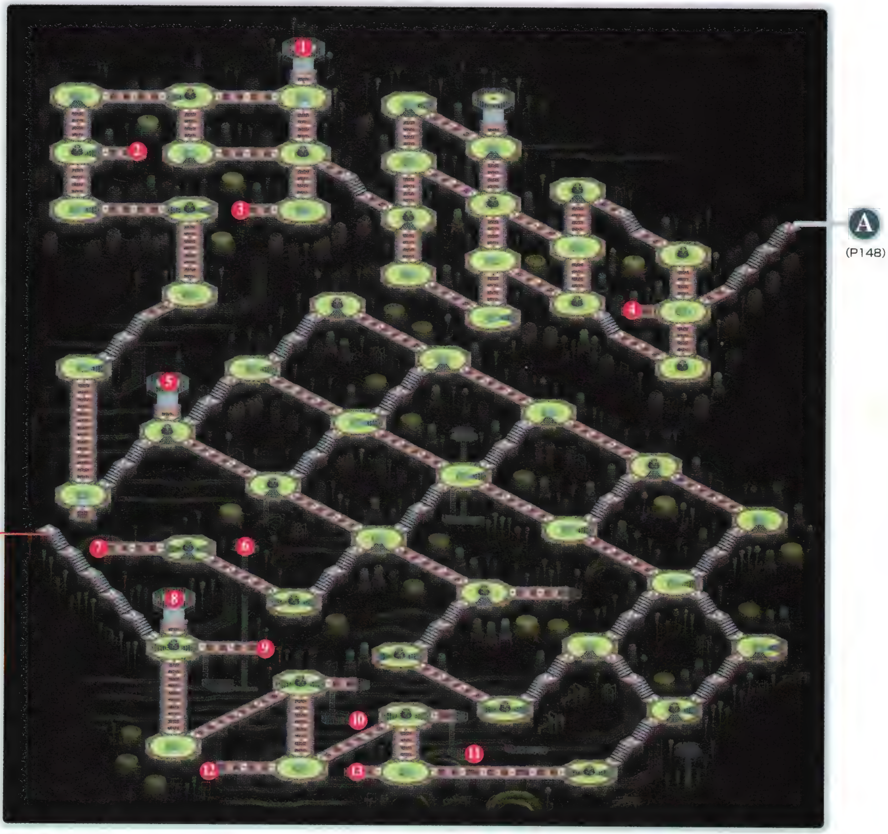


アヴェンジャー	DATA P353
アラストル	DATA P354
インクイジター	DATA P355
パーセキューター	DATA P374
プロトタイプ	DATA P379
ヘラルド	DATA P379
メイガス	DATA P381

◆有償サポートロボ

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
レモングミ	600
パイングミ	800
ミラクルグミ	2000
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
フレアボトル	300
リキュールボトル	500
スペクタクルズ	40
治療	765





1 ナイツファルシオン
B ファルシオン
S ナイツ(4)

2 ルーンブレイド
B ———
S ファイナー(5)

3 アワーグラス

4 チーフテン
B ———
S ディジーズ(3)

5 フレアボトル

6 ウィークチェック
B ———
S オーダー(5)

7 パイングミ

8 アップルグミ

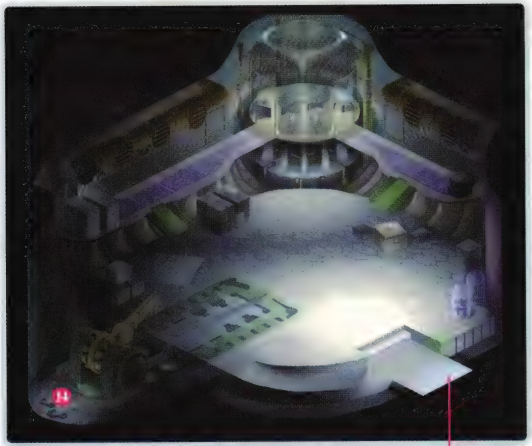
9 イゾルデ
B ———
S カタストロフ(5)

10 オレンジグミ

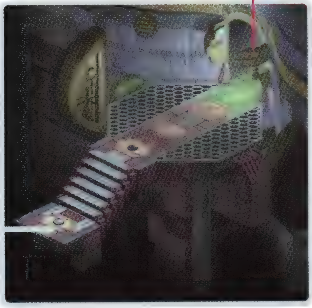
11 レモングミ

12 スペクタクルズ

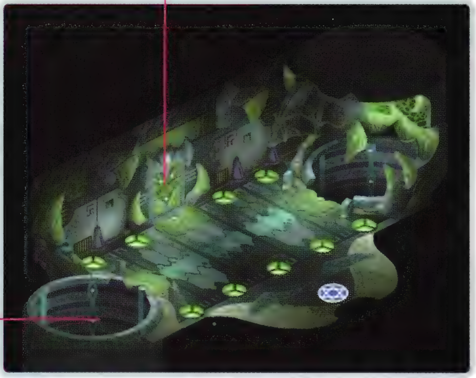
13 スペクターウォーボウ
B ウォーボウ
S スペクター(4)



⑭ベルセリウム



A
(P147)



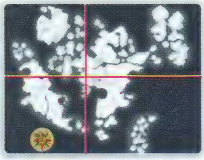
※自動的に次のマップへ

Spiral Cave

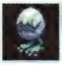
スパイラルケイブ

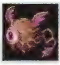
●天地戦争

Event No. 46
CHART P183



MONSTER


イースター
DATA P355

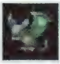

オンルッカー
DATA P360

ギーク
DATA P361

グレンデル
DATA P363

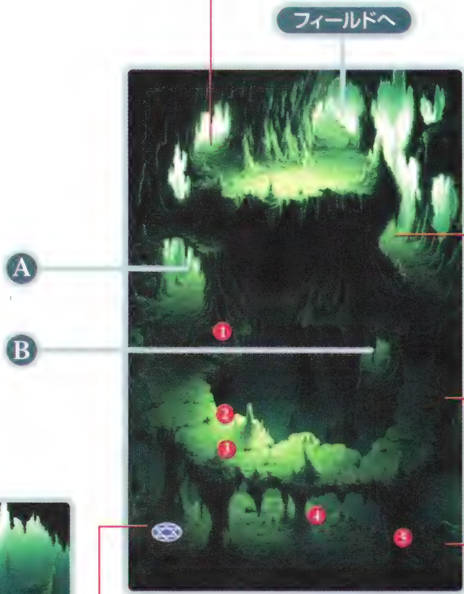
ケイブファンガー
DATA P363

ジルコンシェル
DATA P367

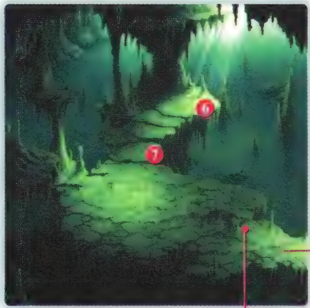

スティージ
DATA P367

リバーシックル
DATA P383

ハルファス
DATA P389 BOSS

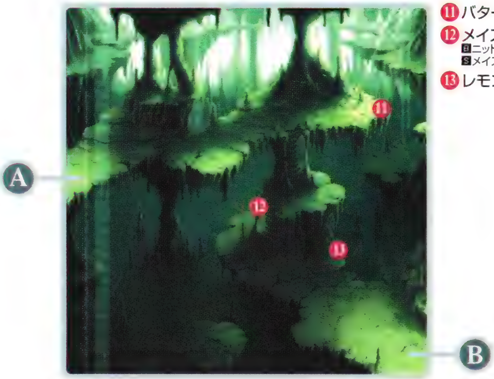


1 レッドベルベーヌ
2 ベルセリウム
（要ソーサラースコープ）
3 シャドウファング
B ———
S シェイド(5)
4 ミルク
5 ボレアス
B ———
S ゼファー(5)



6 ベルセリウム
（要ソーサラースコープ）
7 ガルド
※ディムロスがバルバトスに攻撃する際の状況によって額が増減。最小は何もしない場合の100ガルド

8 ヨーグルト
9 ウイングドブーツ
10 セージ



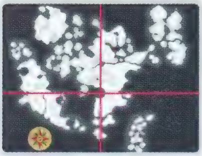
11 バター
12 メイスンウェア
B ニットウェア
S メイスン(4)
13 レモン

14 タマゴ
15 ベルセリウム
(要ソーサラースコープ)
16 マーシーヘルム
B グランドヘルム
S マーシー(2)

ダイクロフト(3)
Dyculoft

●天地戦争

Event No. 50 CHART P184



SUB EVENT

共通称号「グミ嫌い」　TEXT　P308

MONSTER

アヴェンジャー　DATA　P353

インクイジター　DATA　P355

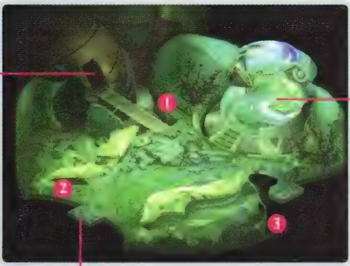
パーセキューター　DATA　P374

プロトタイプ　DATA　P379

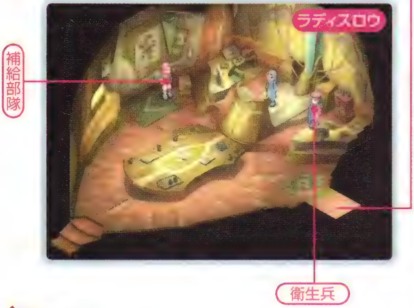
ヘラルド　DATA　P379

メイガス　DATA　P381

バルバトス2　DATA　P388　BOSS



1. チーズ
2. レタス
3. フレアボトル



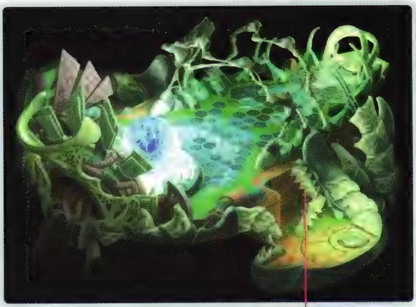
4. メルクマール
   B ―――
   S セレネ(3)
5. エンジェルサークレット
   B ゴシックサークレット
   S エンジェル(3)
6. ライフボトル
7. エンジェルブレスレット
8. ブレッド
9. ウインドフォース
   B ―――
   S ゲイル(4)
10. ローレル
    B ―――
    S ファンタム(4)
11. キュウリ

◆補給部隊

アップルグミ	100	ライフボトル	200
オレンジグミ	200	パナシーアボトル	120
ミックスグミ	400	フレアボトル	300
レモングミ	600	リキュールボトル	500
パイングミ	800	スペクタクルズ	40
ミラクルグミ	2000		

◆衛生兵

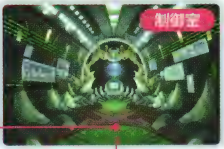
応急手当	765



※バルバトス戦後に通行可能に

⑫ レストフルプレート
B グランドプレート
S レストフル(4)
※時間制限イベント後、
一度部屋を出ると出現

※自動的に次の
マップへ



BOSS バルバトス2

⑬ シンキングロッド
B ロッド
S シンキング(5)

⑭ フラックスソード
B ロングソード
S フラックス(5)

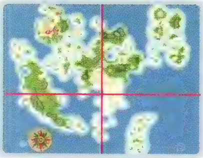
⑮ チャンスレザー
B レザーアーマー
S チャンス(5)

⑯ ニンブルハンターボウ
B ハンターボウ
S ニンブル(5)

⑰ ストレングスポールアクス
B ポールアクス
S ストレングス(5)

外殻
Outside Husks

●18年前



Event No. 51

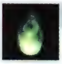
CHART P184

MONSTER

ヴァルパイン
DATA P356

コープスリバイバー
DATA P363

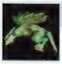
ゴーム
DATA P364

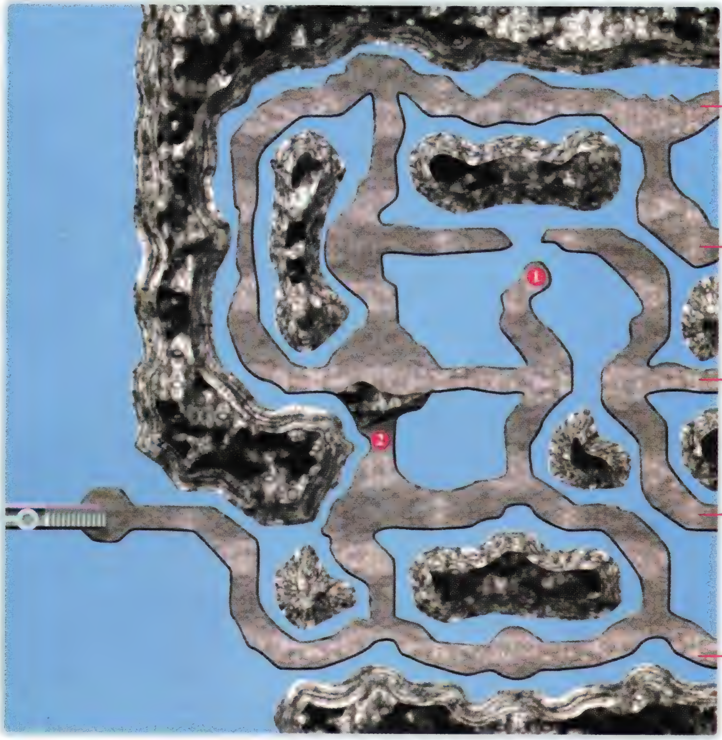

セントエルモ
DATA P369

フェンリル
DATA P377

フレスヴェルグ
DATA P379

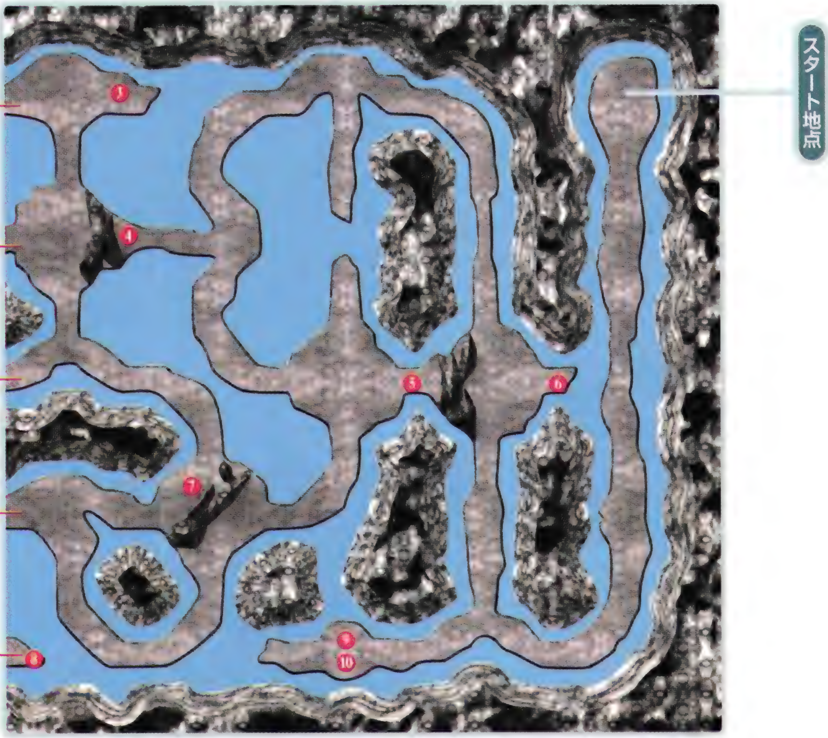
ミルメコレオ
DATA P381


リントブルム
DATA P384



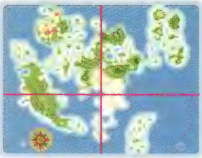
18年前のダイクロフトへ P156

1 牛刀包丁
2 セレネファルクス
B ファルクス
S セレネ(4)
3 土鍋
4 レッドカモミール
5 シャープタバール
B タバール
S シャープ(4)
6 ラベンダー
7 イルミネイトロッド
B ディヴァインロッド
S イルミネイト(4)
8 ディフェンスシージボウ
B シージボウ
S ディフェンス(4)
9 エリクシール
10 ミラクルグミ



Dyculoft of 18years Ago

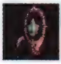
18年前のダイクロフト



●18年前

Event No. 52
CHART P184

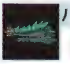
MONSTER


インクイジター
DATA P335

ウィザード
DATA P357

エリアルナイト
DATA P358

ナイチンゲール
DATA P373


パーセキューター
DATA P374

バジリスクキング
DATA P375

ヘラルド
DATA P379

ヘルマスター
DATA P380

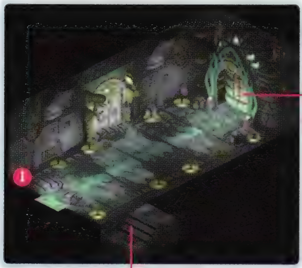
ティアマット
DATA P388 BOSS

バルバトス3
DATA P388 BOSS

❷ライフボトル

外殻から P154

BOSS ティアマット

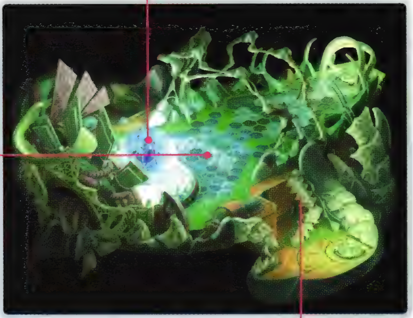


❶バター

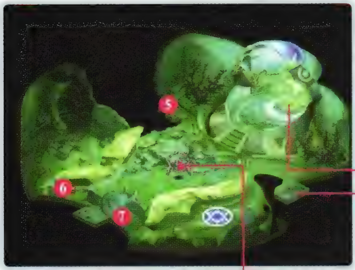
❸ジャガイモ
❹すじにく

神の眼

BOSS バルバトス3



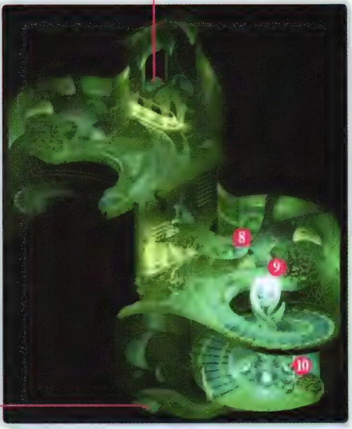
5 グリフィンズタロン
B ―――
S プレデター(5)
6 メイジフィンガー
7 エルヴンブーツ



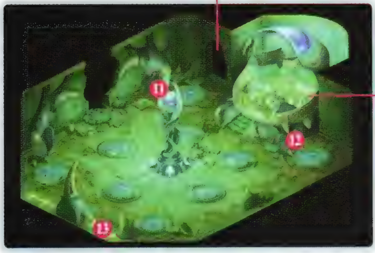
有償サポートロボ

◆有償サポートロボ

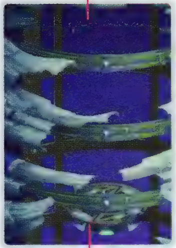
アップルグミ	100	ライフボトル	200
オレンジグミ	200	パナシーアボトル	120
ミックスグミ	400	フレアボトル	300
レモングミ	600	リキュールボトル	500
パイングミ	800	スペクタクルズ	40
ミラクルグミ	2000	治療	765

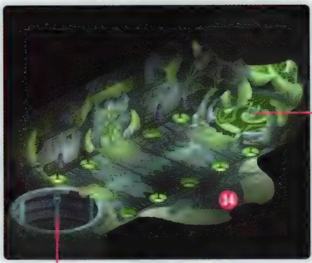


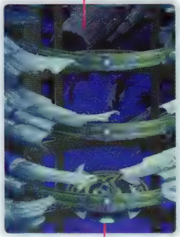
8 メッサーシュミット
B ―――
S ペガサス(5)
9 イセベルグ
B ―――
S ガーゴイル(6)
10 ジャガイモ



11 ミスティシンボル
B ―――
S パラダイム(4)
12 ニンジン
13 パイングミ







14 レモングミ

※通過後使用不能に

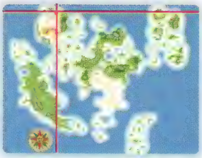
聖地カルビオラ／カタコンベ

Calbiore Holy place / Catacomb

● 10年後

Event No. 59

CHART P186



MONSTER

ヴァンパイア
DATA P356

シュリーカー
DATA P366

デス
DATA P371

バンシー
DATA P376

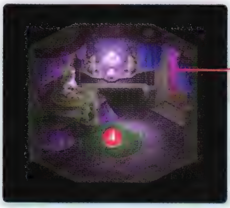
ブラックウィドウ
DATA P378

ベリアル
DATA P380

ラルヴァ
DATA P383

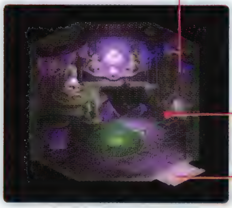
ワイト
DATA P385

ガーブ
DATA P387 BOSS



❹ ヘヴンズシンクレア
B シンクレア
S ヘヴンズ(3)

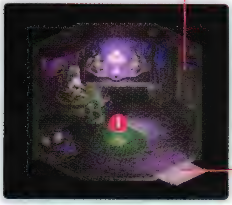
※クモの巣をソーサラーリング
で焼き払うと通行可能に



クモの巣

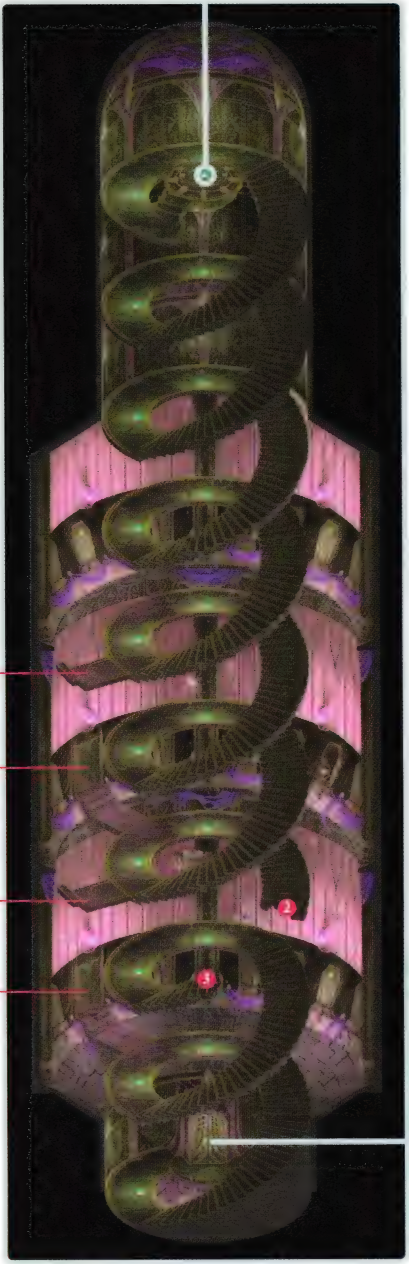
❺ バハムートティア
B ———
S ドラゴン(5)

❻ エウロス
B ———
S ゲイル(4)

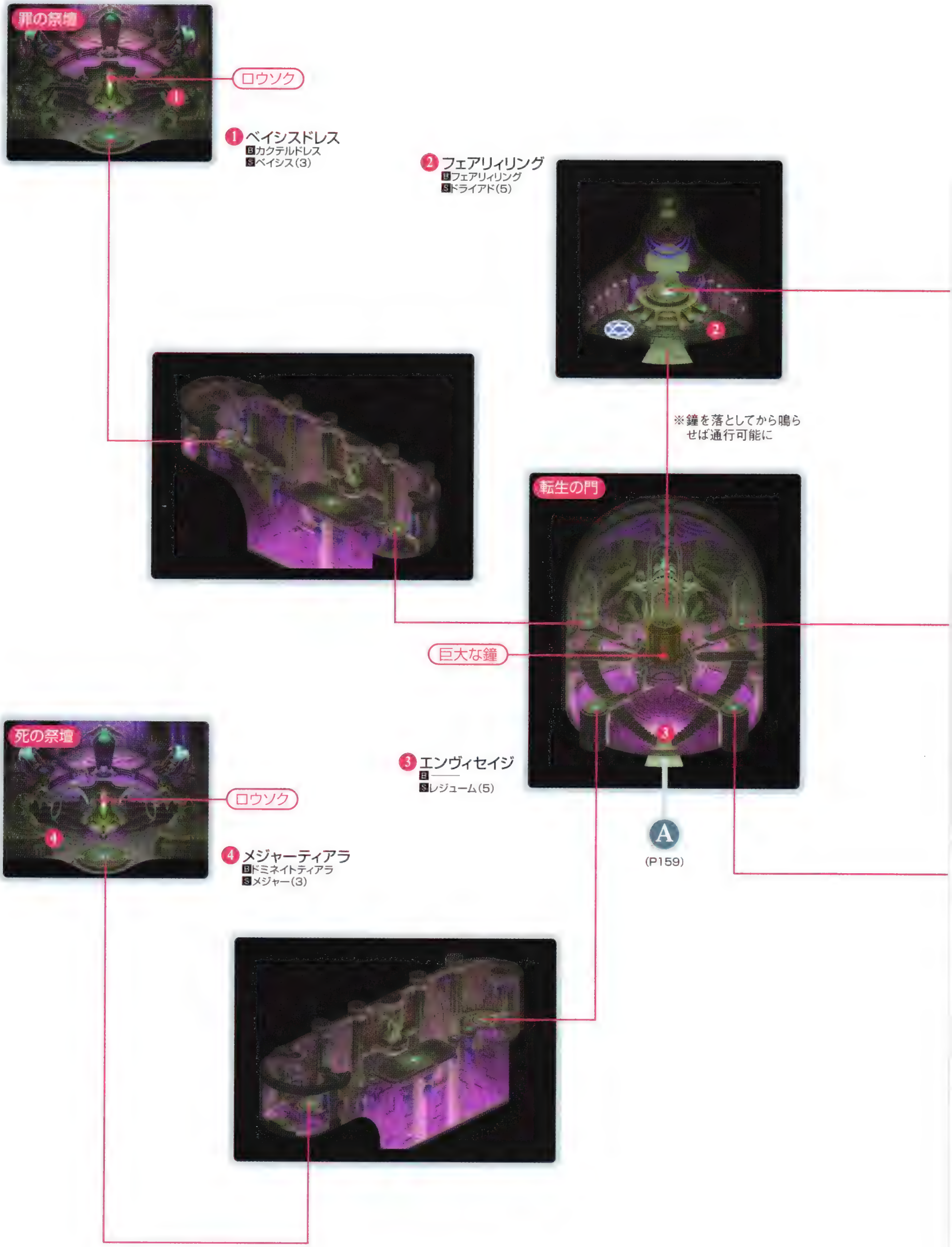


❶ マーブルラピッドボウ
B ラピッドボウ
S マーブル(3)

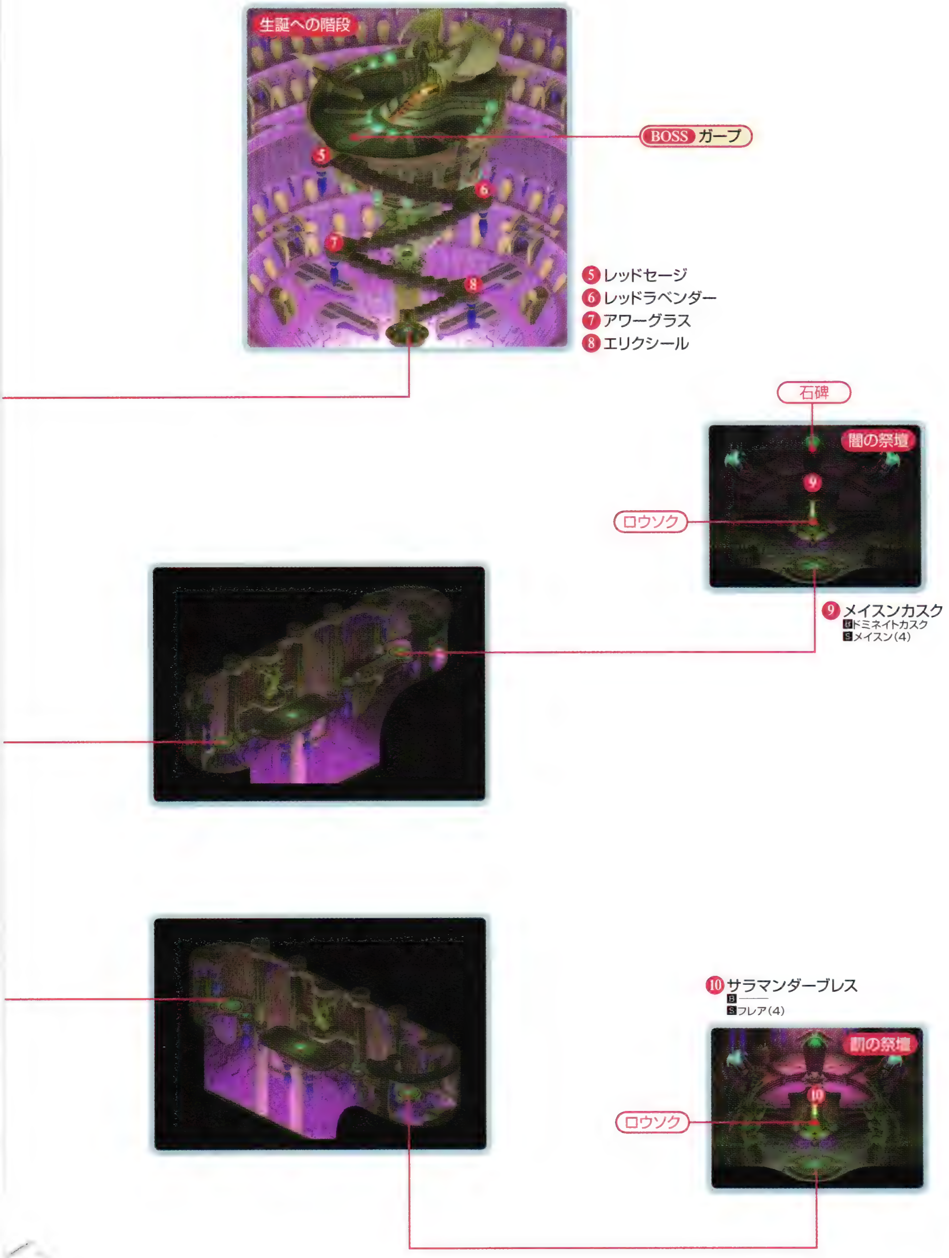
聖地カルビオラへ ▸P120



2 アップルグミ
3 レクタープレート
B ゴシックプレート
S レクター(3)



罪の祭壇
ロウソク
❶ベイシスドレス
Bカクテルドレス
Sベイシス(3)
❷フェアリィリング
Bフェアリィリング
Sドライアド(5)
※鐘を落としてから鳴らせば通行可能に
転生の門
巨大な鐘
❸エンヴィセイジ
B———
Sレジューム(5)
A
(P159)
死の祭壇
ロウソク
❹メジャーティアラ
Bドミネイトティアラ
Sメジャー(3)

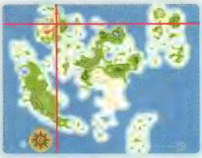


生誕への階段
BOSS ガーブ
5 レッドセージ
6 レッドラベンダー
7 アワーグラス
8 エリクシール
石碑
闇の祭壇
ロウソク
9 メイスンカスク
Bドミネイトカスク
Sメイスン(4)
10 サラマンダーブレス
B———
Sフレア(4)
罰の祭壇
ロウソク

神のたまご
Egg of GOD

●現代

Event No. 66
CHART P189



SUB EVENT

最後の商人 TEXT P282

上層部

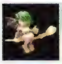
MONSTER

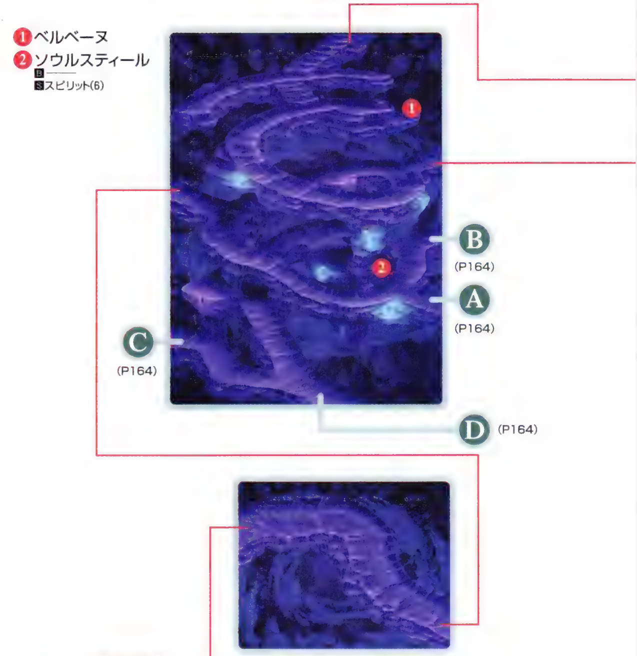
インペイラー
DATA P356

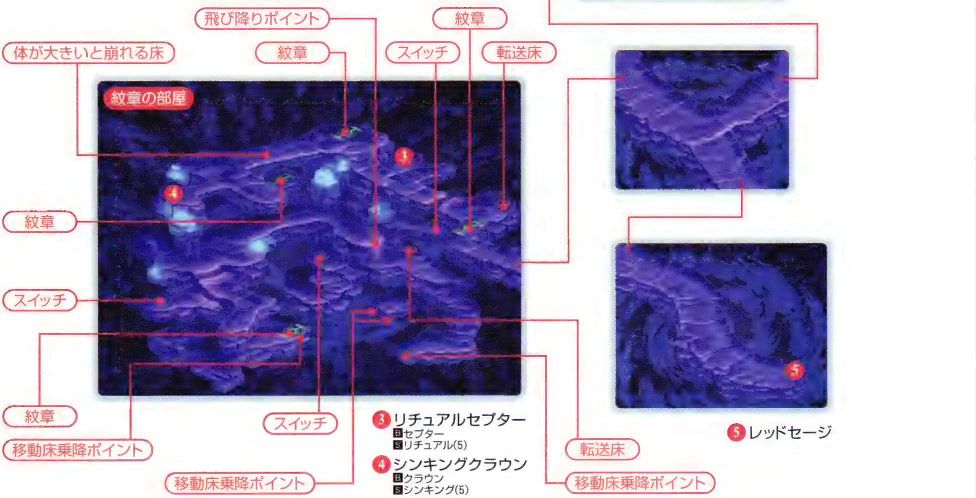
ゴッドハンド
DATA P364

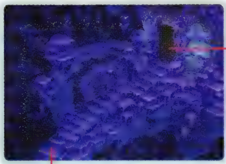
セージ
DATA P369

ビショップ
DATA P376

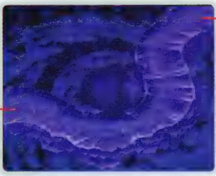

マリガン
DATA P381

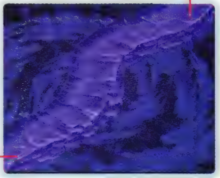


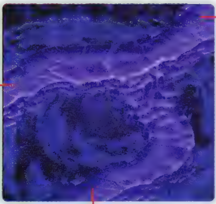


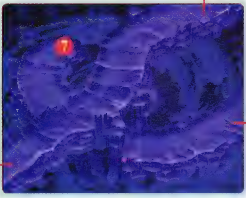


❻ベルセリウム



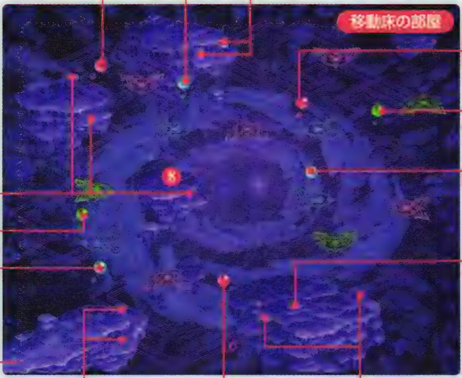


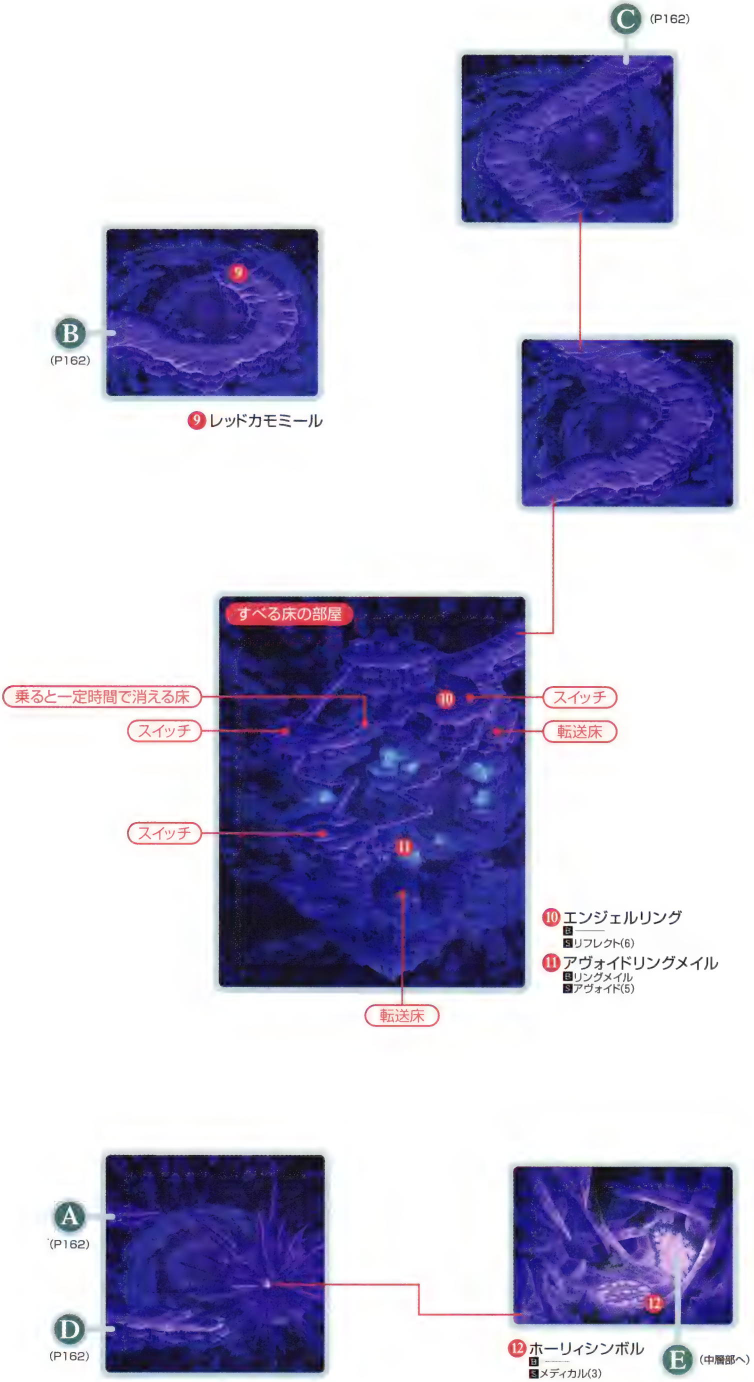




❼エリートポールアクス
Bポールアクス
Sエリート(5)

❽ヘヴンリーガーブ
B―――
Sオニキス(6)




C (P162)
B (P162)
9 レッドカモミール
すべる床の部屋
乗ると一定時間で消える床
スイッチ
スイッチ
スイッチ
転送床
転送床
10 エンジェルリング
B ―――
S リフレクト(6)
11 アヴォイドリングメイル
B リングメイル
S アヴォイド(5)
A (P162)
D (P162)
12 ホーリィシンボル
B ―――
S メディカル(3)
E (中層部へ)

MONSTER

アースエレメンタル
DATA P353

アイスエレメンタル
DATA P353

ウインドエレメンタル
DATA P357

エレメントムース
DATA P359

ファイアエレメンタル
DATA P377

チープトリック
DATA P370

インクイジター
DATA P355

エンジェルナイト
DATA P359

グラディエーター
DATA P362

デッドジェネラル
DATA P371

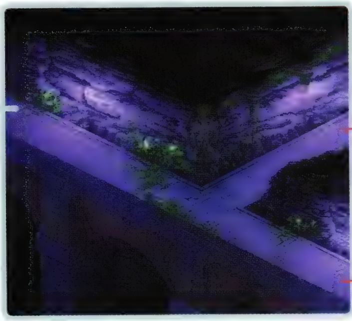
フェンリル
DATA P377

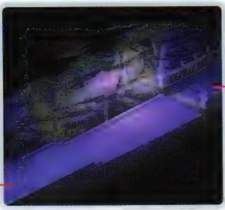
⑬ マグログミ
⑭ ジェットブーツ
⑮ セボリー

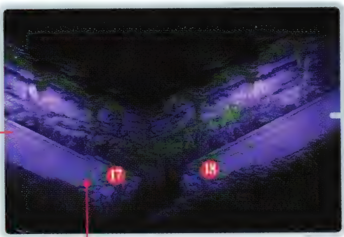
チープトリック
※倒すと
トレカ

中層部

F
(P166)







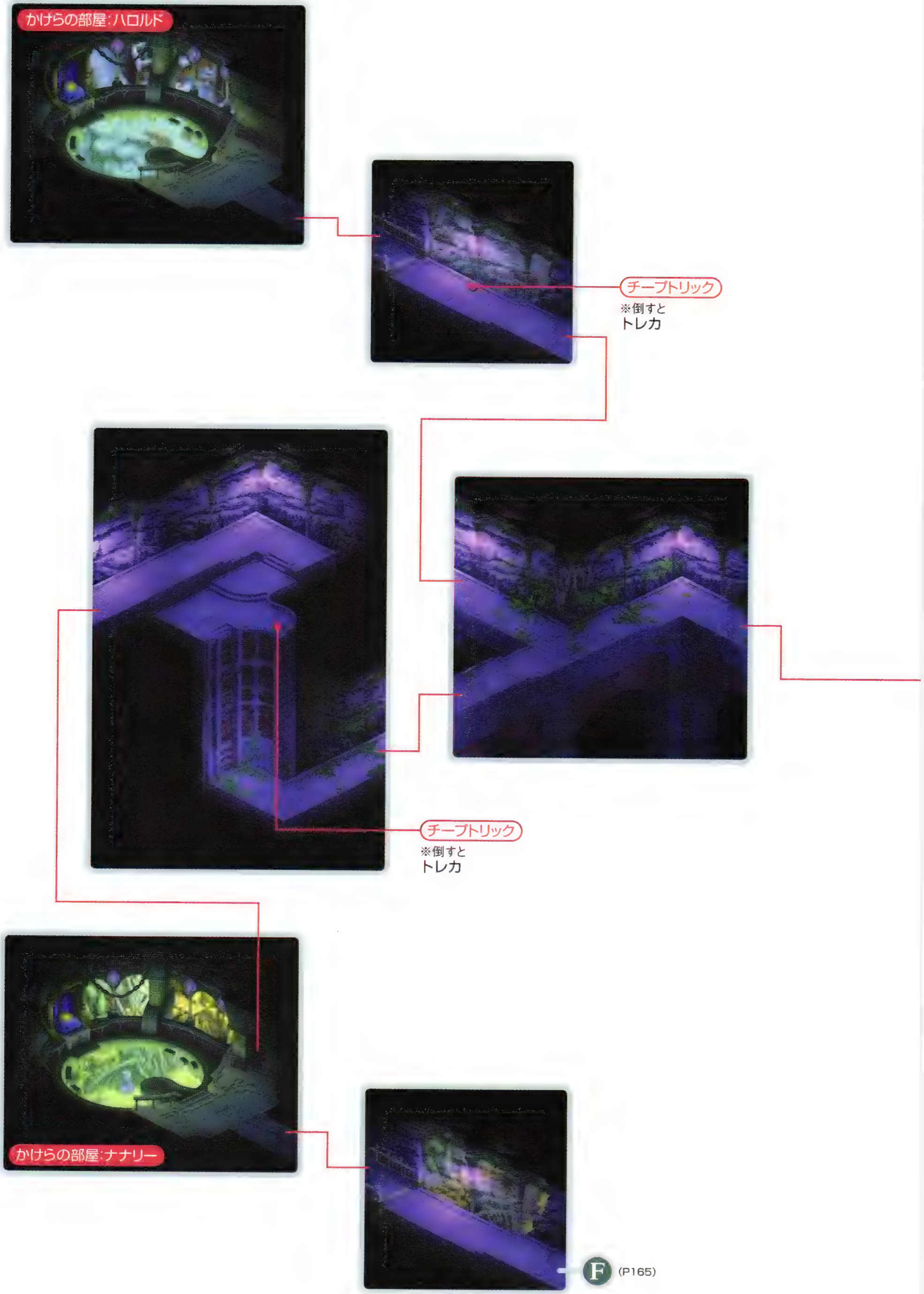
G
(P168)

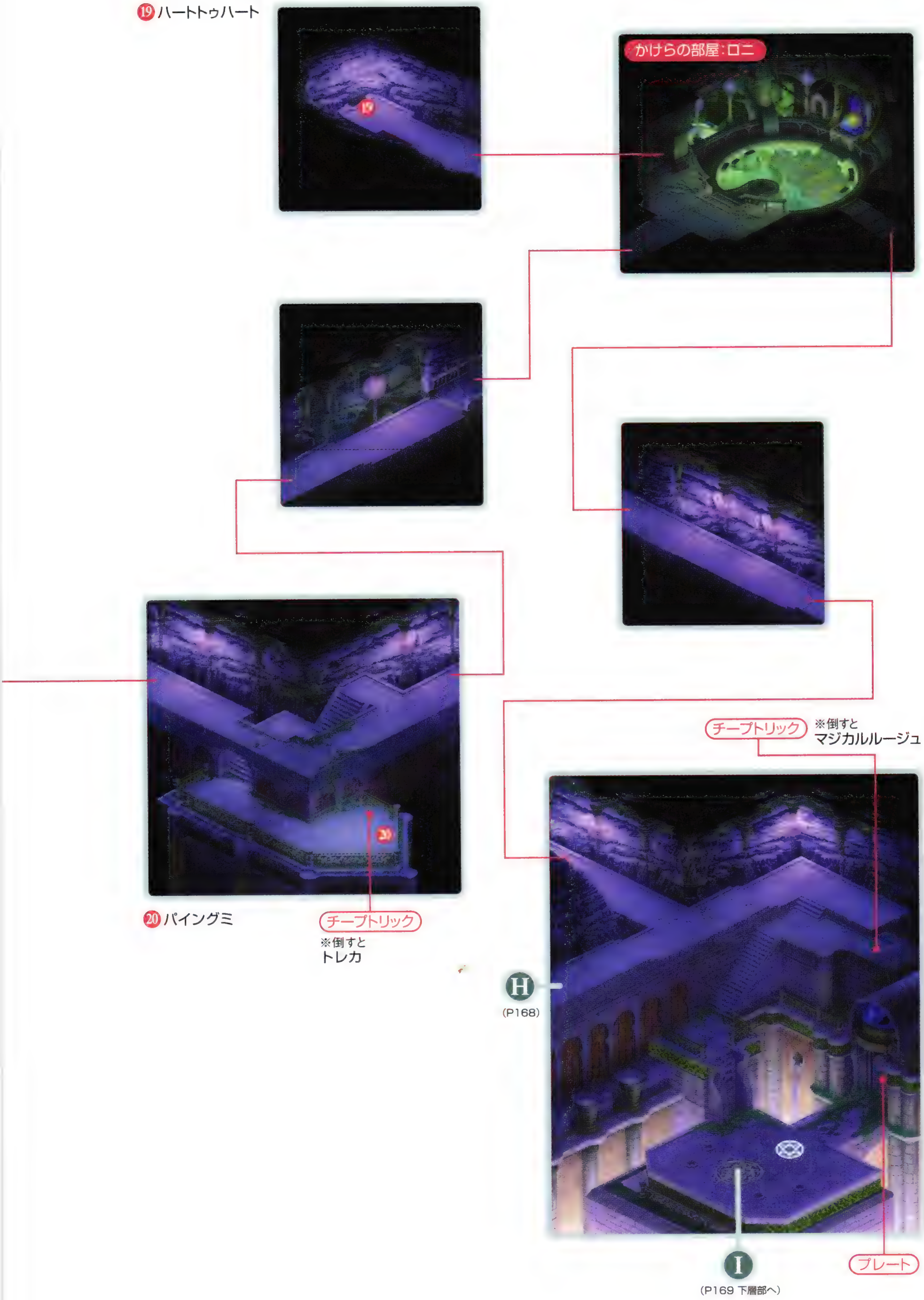
⑯ ミラクルグミ

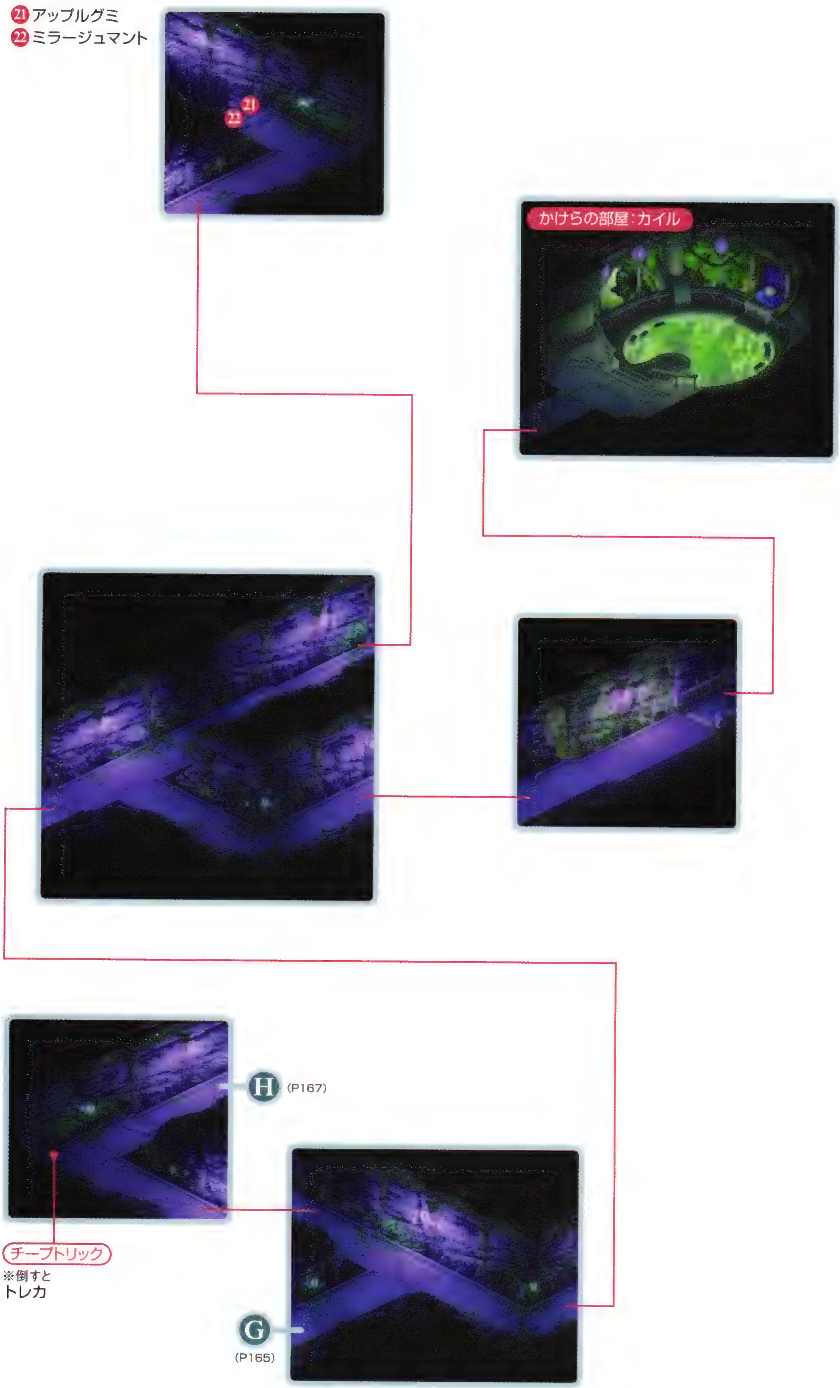
E （上層部へ）

チープトリック ※倒すと
トレカ

⑰ レモングミ
⑱ エリクシール


かけらの部屋:ハロルド
チープトリック
※倒すと
トレカ
チープトリック
※倒すと
トレカ
かけらの部屋:ナナリー
F
(P165)


⑲ハートトゥハート
かけらの部屋:ロニ
⑳パイングミ
チープトリック
※倒すと
トレカ
チープトリック
※倒すと
マジカルルージュ
H
(P168)
I
(P169 下層部へ)
プレート


21 アップルグミ
22 ミラージュマント
21
22
かけらの部屋:カイル
H
(P167)
G
(P165)
チープトリック
※倒すと
トレカ

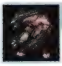
下層部

MONSTER

エンジェルナイト
DATA ◆ P359

ガリアンソード
DATA ◆ P360

タナトスナイト
DATA ◆ P369


ディアボロス
DATA ◆ P370

ディバインドラゴン
DATA ◆ P370

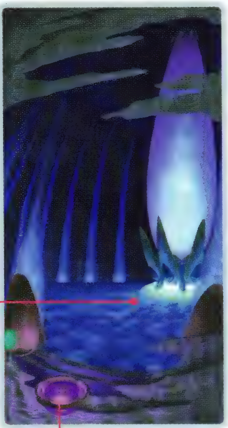
デッドジェネラル
DATA ◆ P371

エルレイン
DATA ◆ P386　BOSS

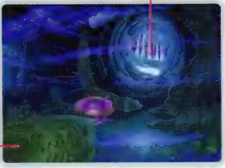
フォルトゥナ
DATA ◆ P391　BOSS

最後の商人
※2周目以降、所持金が100万ガルド以上あると出現

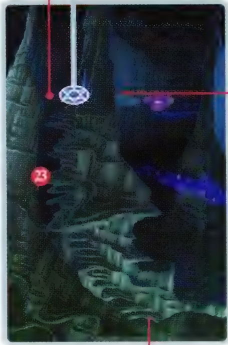
BOSS エルレイン
BOSS フォルトゥナ



※一方通行

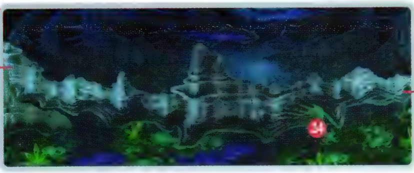


上層部へ ◆P163



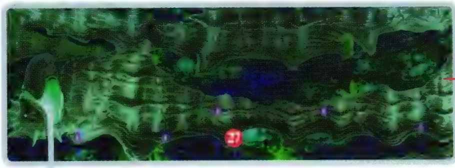
※記憶陣に触れると、上層部の入口近くにある記憶陣と自由に行き来が可能になる

23 ラストフェンサー
B ――
S リリーヴ(6)



24 ゴールドアーマー
B ――
S リフレクト(6)

25 タマグシの篭手
26 ブラックコーラル
※固定敵を全滅させると出現



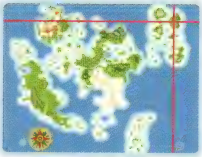
27 テクニカルリング
B ――
S ファンタム(3)

I (P167 中層部へ)

アクアヴェイル
Aquaveil

●現代

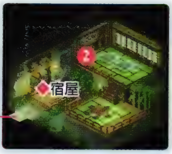
Event No.　EX CHART P187



SUB EVENT

自由を愛する男	TEXT P255	料理習得「お刺身」	TEXT P264
ねこ好きの爺さん	TEXT P242	料理習得「肉鍋」	TEXT P264
料理習得「おにぎり」	TEXT P264	料理習得「エビチリ」	TEXT P264
料理習得「一夜漬け」	TEXT P264	料理習得「麻婆豆腐」	TEXT P264

2 紫電
B ———
S コカトリス(6)



1 サフラン

※記憶陣はアクアラビリンスの扉を開くと出現

シェフ
[おにぎり]
[一夜漬け]
[お刺身]
[肉鍋]
[エビチリ]
[麻婆豆腐]
※習得するにはガルドが必要

フィールドへ

◆宿屋

宿泊料	890

◆魚屋　海鮮丸

イカ	65
タコ	70
エビ	165
イワシ	65
シャケ	135
タイ	180
マグロ	210

◆道具屋　家内安全

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	400
レモングミ	600
パイングミ	800
ミラクルグミ	2000
ライフボトル	200
パナシーアボトル	120
フレアボトル	300
リキュールボトル	500
スペクタクルズ	40
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200

◆食材屋　おばんざい

ジャガイモ	15	キュウリ	15
ニンジン	25	ライス	110
タマネギ	30	タマゴ	90
キャベツ	35	とうふ	70
ダイコン	45	ミソ	420

◆茶店　一服一福

ホーリィボトル	200	イチゴ	80
ダークボトル	200	バナナ	75
ミルク	40	リンゴ	70
ヨーグルト	60	トマト	20
キウイ	65		

◆おみやげ屋　トウケイ

ホーロー鍋	200	銅のフライパン	500
鉄鍋	240	柳刃包丁	300
土鍋	300	三徳包丁	500
銅鍋	500	菜切り包丁	300
鉄のフライパン	240	牛刀包丁	300
ステンレスのフライパン	200	まねきネコ	3000
チタンのフライパン	300	トンカチ	1500

◆武器屋　一騎当千

シャムシール	22400
クレイモア	24800
クリーヴァ	21200
エクスプレス	23500
シーダースタッフ	17200
グリムワンド	19600
ゴシックボウ	18700
トーピード	21000

◆防具屋　鎧袖一触

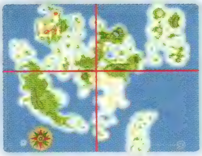
フルプレート	15100
フォートレス	17800
ボディスーツ	14200
サラサ	16380
ゴシックヘルム	12500
マラカイトサレット	14700
マラカイトクラウン	11800
リリックベレット	14000
カタール	8460

NEKONIN Village

ねこにんの村

●現代

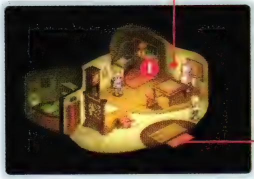
Event No.　EX CHART P187



SUB EVENT

ねこにん命名 TEXT P256　**ねこにんショップ** TEXT P256

壊れる壁 ※要ソーサラースコープ



❶マグログミ

フィールドへ

❷ペルシアブーツ
※サブイベント中に入手可能

◆きのこや

のこのきのこ	無料

◆雑貨屋　にくきゅう

アップルグミ	100	パナシーアボトル	120
オレンジグミ	200	フレアボトル	300
ミックスグミ	400	リキュールボトル	500
レモングミ	600	スペクタクルズ	40
パイングミ	800	ホーリィボトル	200
ミラクルグミ	2000	ダークボトル	200
ライフボトル	200		

◆食材屋　かつおぶし

すじにく	35	キュウリ	15
しもふり	170	キウイ	65
ジャガイモ	15	イチゴ	80
ニンジン	25	バナナ	75
タマネギ	30	リンゴ	70
キャベツ	35	ライス	110
レタス	15	ブレッド	55

※以下の武器屋と防具屋は2周目以降、アクアラビリンス(P.294)の扉を開くと出現

◆武器屋　つめとぎ

グリムソード	26000
リリックセプター	23000
グリムアクス	24620
グリムボウ	23500

◆防具屋　けづくろい

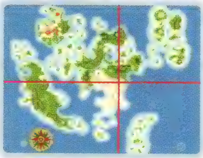
グリムプレート	19700
ウィッチドレス	19050
グリムヘルム	16070
グリムクレスト	15600
ククリ	10500
グリムグローブ	9200
スターブレスレット	9600
グリムブーツ	19800

※グリムブーツは、所持していると売らなくなる。

Tene of BlackSmith

鍛冶屋のテント

●現代

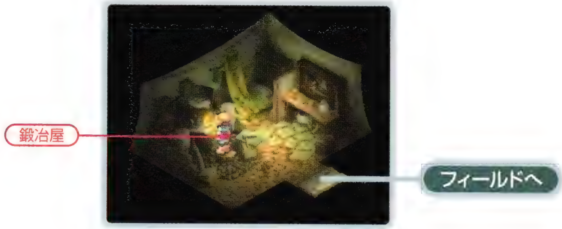


Event No.

EX CHART P187

SUB EVENT

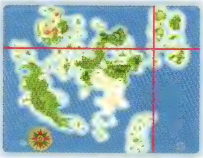
かけだしの鍛冶屋 TEXT P257



Hut

小屋

●現代



Event No.

EX CHART P187

SUB EVENT

スクリーンチャット視聴 TEXT P298

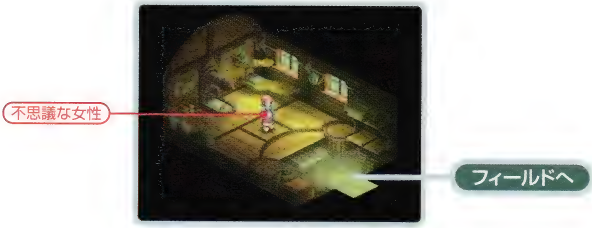


CHART
チャート

START

Event No. 1 オープニング

現代〈1〉 MAP ― EVENT P196

ロニと共にオウルベアを倒す。

森を探索していたカイルたちにオウルベアが襲いかかる。そこに現れたのは、同じ孤児院出身のロニだった。

Event No. 2 クレスタの街

現代〈1〉 MAP P74 EVENT P196

孤児院にいるルーティに会い、カイルの部屋で休む。翌日巨大レンズを求めラグナ遺跡へ向かう。

ハムスター命名
EVENT P242 クレスタの街 MAP P74

料理習得「ハンバーガー」
EVENT P264 クレスタの街 MAP P74

ロニ称号「つむじ風のロニ」
EVENT P310 クレスタの街 MAP P74

Event No. 3 ラグナ遺跡

現代〈1〉 MAP P76 EVENT P197

最上階でブエルを倒す。巨大レンズを発見すると謎の少女に出会う。そのあとイベントでダリルシェイド地下水路へ。

Event No. 4 ダリルシェイド地下水路

現代〈1〉 MAP P78 EVENT P198

地下牢でジューダスが仲間になる。ヴァサーゴを倒して脱出するとジューダスが仲間から外れる。

Event No. 5 クレスタの街

現代〈1〉 MAP P74 EVENT P199

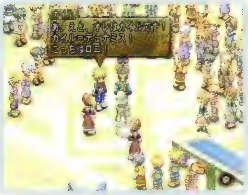
孤児院にいるルーティに話しかける。謎の少女を追いかけるため、アイグレッテへ向かう。

共通称号「自認ビギナー」
EVENT P308 クレスタの街 MAP P74

ロニ称号「ふられマン」 ●期間限定
EVENT P310 スクリーンチャット

Event No. EX 古都ダリルシェイド

現代〈1〉 MAP P80 EVENT P199



アタモニ神団の長エルレインは、不思議な力を持つという。カイルとロニは、偶然彼女と出会うことになる。

Event No. 6

ハーメンツヴァレー

現代（1）　MAP P82　EVENT P199

商人に話しかけ、途中拾ったペンダントを謎の少女に渡す。

漆黒の翼

EVENT　P242　古都ダリルシェイド　MAP　P80

料理習得「スイートパフェ」

EVENT　P264　古都ダリルシェイド　MAP　P80

Event No. 7

アイグレッテ

現代（1）　MAP P84　EVENT P200

宿屋のおやじに話しかけ、外に出る。再び宿屋に戻って謎の少女の目撃情報を得たあと、ストレイライズ大神殿へ向かおうとすると衛兵に阻まれるイベントが発生。そのあとロニの提案でストレイライズ遺跡を経由することに。

ねこ好きの爺さん

EVENT　P242　アイグレッテ　MAP　P84

アクアヴェイル　MAP　P170

料理習得「ペスカトーレ」 ●期間限定

EVENT　P264　アイグレッテ　MAP　P84

Event No. 8

ストレイライズ遺跡

現代（1）　MAP P88　EVENT P200

通過のみ。

Event No. 9

アイグレッテ

現代（1）　MAP P84　EVENT P200

大神殿で謎の男と戦闘。フィリアとの会話が終了すると、謎の少女リアラとジューダスが仲間に加わり、ウッドロウに会うためハイデルベルグへ向かう。

コンボコマンド入手 ●期間限定

EVENT　P242　アイグレッテ　MAP　P84

ジューダス称号「仮面ストーカー」 ●期間限定

EVENT　P311　スクリーンチャット

配膳ゲーム1 ●期間限定

EVENT　P243　アイグレッテ　MAP　P84

Event No. 10

アイグレッテ港

現代（1）　MAP P90　EVENT P200

400ガルドを支払いスノーフリア行きの定期連絡船に乗る。

定期連絡船 Event No. 11

現代〈1〉 MAP P92 EVENT P202

後ろの甲板にいるリアラと会話し、船首に移動してフォルネウステイル3体を倒す。そのあと船倉でフォルネウスの本体を倒す。中央甲板へ移動するとリアラが沈みかけた船を救うイベントが発生。船長とノイシュタットで会うことを約束し、船を降りると自動的にリーネの村へ。

沈みかけた船は、リアラの活躍でことなきを得る。しかし、リアラはその代償として体調を崩してしまう。

リーネの村 Event No. 12

現代〈1〉 MAP P94 EVENT P202

畑にいるおじさんと、村長の家付近にいるおばさんからスタンについての話を聞き、リリスの家で休む。翌朝、畑の前にいるリアラを迎えに行ったら、再びリリスの家に戻る。

カイル称号「マーボーカレー大好き君」
EVENT P308 リーネの村 MAP P94

のぞき英雄
EVENT P243 リーネの村 MAP P94

ボブおじさん
EVENT P243 リーネの村 MAP P94

ムーンセレクター入手
EVENT P243 リーネの村 MAP P94

料理習得「オムライス」 ●期間限定
EVENT P264 リーネの村 MAP P94

白雲の尾根 Event No. 13

現代〈1〉 MAP P96 EVENT P202

山小屋に立ち寄り、ノイシュタットへ向かう。

料理習得「からあげ」
EVENT P264 白雲の尾根 MAP P96

ノイシュタット Event No. 14

現代〈1〉 MAP P98 EVENT P204

港で船員に話しかけ、商人の家へ行く。そこで商人の依頼を受けたあと、オベロン社廃坑に向かう。

漆黒の翼
EVENT P242 ノイシュタット MAP P98

闘技場
EVENT P245 ノイシュタット MAP P98

ノイシュタットレース
EVENT P244 ノイシュタット MAP P98

料理習得「リゾット」 ●期間限定
EVENT P264 ノイシュタット MAP P98

オベロン社廃坑 Event No. 15

現代〈1〉 MAP P100 EVENT P204

依頼された宝を入手したあと、石碑の前に行く。

料理習得「チーズケーキ」
EVENT P264 オベロン社廃坑 MAP P100

ノイシュタット Event No. 16

現代〈1〉 MAP P98 EVENT P205

商人に宝を届け3000ガルドの報酬を受け取る。そのあと港の船長に話しかけ、定期連絡船に乗船する。

名匠ウィンターズ ●期間限定

EVENT P252 ハイデルベルグ MAP P104

カイル称号「清貧一直線」

EVENT P309 ハイデルベルグ MAP P104

カイル称号「ビッグ富豪」

EVENT P309 ハイデルベルグ MAP P104

共通称号「さすらい包丁」

EVENT P309 ハイデルベルグ MAP P104

漆黒の翼

EVENT P242 ハイデルベルグ MAP P104

料理習得「ジャムトースト」 ●期間限定

EVENT P264 ハイデルベルグ MAP P104

Event No. 19 ハイデルベルグ

現代〈1〉 MAP P104 EVENT P206

ウッドロウに謁見し、奥の部屋に保管されているレンズを確認する。そのあとリアラと共に公園へ行き、城に戻ってサブノックを倒すと10年後の世界へ。ロニとジューダスが仲間から外れる。

チェルシーの依頼

EVENT P251 チェルシーの小屋 MAP P103

スノーフリアの宝箱

EVENT P251 スノーフリア MAP P102

料理習得「ロールキャベツ」 ●期間限定

EVENT P264 スノーフリア MAP P102

Event No. EX チェルシーの小屋

現代〈1〉 MAP P103 EVENT P205

Event No. 18 スノーフリア

現代〈1〉 MAP P102 EVENT P205

通過のみ。

Event No. 17 定期連絡船

現代〈1〉 MAP P92 EVENT P205

船首へ移動したあと、ジューダスを追って横の甲板へ向かう。

大神殿で行われる出産式に立ち会う。そこで出会ったナナリーを仲間に加わえ、ロニ、ジューダスと合流するためホープタウンを目指す。

Event No. 20 アイグレッテ(10年後)

10年後〈1〉 MAP P110 EVENT P208

料理習得「ミートローフ」 ●期間限定
EVENT P264 アイグレッテ(10年後) MAP P110

料理習得「ナポリタン」 ●期間限定
EVENT P264 アイグレッテ港 MAP P90

Event No. 21 アイグレッテ港

10年後〈1〉 MAP P90 EVENT P208

480ガルドを支払いチェリク行きの定期連絡船に乗る。

Event No. 22 定期連絡船

10年後〈1〉 MAP P92 EVENT P208

横の甲板にいるリアラと話す。

Event No. 23 チェリク

10年後〈1〉 MAP P112 EVENT P208

通過のみ。

料理習得「海鮮カレー」
EVENT P264 チェリク MAP P112

料理習得「フルーツジュース」 ●期間限定
EVENT P264 チェリク MAP P112

Event No. 24 ヒートリバー

10年後〈1〉 MAP P114 EVENT P209

ヴェパールを倒してホープタウンへ向かう。

ロニ、ジューダスと合流後いずれかの建物に入る。そのあと墓場に行き、ナナリーの家に移動する。現代に戻るため、カルビオラへ向かう。

Event No. 25 ホープタウン

10年後〈1〉 MAP P116 EVENT P210

クイズ本
EVENT P295 ホープタウン MAP P116
定期連絡船 MAP P92
アイグレッテ MAP P88

ナナリー称号「サブミッション使い」 ●期間限定
EVENT P313 ホープタウン MAP P116

料理習得「ステーキ」
EVENT P264 ホープタウン MAP P116

Event No. 26 トラッシュマウンテン

10年後〈1〉 MAP P118 EVENT P211

通過のみ。

料理習得「魚鍋」
EVENT P264 トラッシュマウンテン MAP P118

Event No. 31

飛行竜

現代〈2〉 MAP P124 EVENT P216

グラシャラボラスを倒す。そのあと10分以内に脱出すると改変現代の海岸の洞窟へ。

Event No. 30 アイグレッテ

現代〈2〉 MAP P84 EVENT P215

大神殿でエルレインと戦闘。戦闘終了後リアラが仲間に復帰し、飛行艇まで戻ると飛行竜に突入する。

Event No. 29 地上軍拠点跡地

現代〈2〉 MAP P121 EVENT P214

格納庫の飛行艇に乗り込みアイグレッテへ向かう。

クイズ本

EVENT P295 ハイデルベルグ MAP P104

クイズ本 ●2周目以降

EVENT P295 ノイシュタット MAP P98

Event No. 28 ハイデルベルグ

現代〈2〉 MAP P104 EVENT P213

ウッドロウに謁見し、レンズが保管されている奥の部屋に向かう。レンズが奪われたことをウッドロウに報告したら客室で休む。翌朝再びウッドロウに謁見したあと、単身アイグレッテに乗り込んだリアラを助けるため、地上軍拠点跡地へ向かうことに。

Event No. 27 聖地カルビオラ

10年後〈1〉 MAP P120 EVENT P212

フォルトゥナに会う。フォルトゥナの力によって現代のハイデルベルグへ。

カルビオラを訪れた一行は、フォルトゥナからリアラとエルレインの出生の秘密を知らされ衝撃を受けることに。

海岸の洞窟

Event No. 32

改変現代 MAP P129 EVENT P218

通過のみ。

蒼天都市ヴァンジェロ

Event No. 33

改変現代 MAP P130 EVENT P218

噴水の前に移動する。情報を集めるためほかの街を探すことに。

蒼天都市ヴァンジェロを訪れた一行は、街の人の情報からエルレインによって歴史が改変されたことを知る。

ナナリー称号「男女」 ●期間限定

EVENT P313 スクリーンチャット

空中都市の残骸

Event No. EX

改変現代 MAP P131 EVENT P218

末開の森

Event No. 34

改変現代 MAP P132 EVENT P219

ガルムを5体倒してガルムの牙を入手し、毒草を燃やして進む。

末開の森では、毒草に行く手を阻まれてしまう。毒草を燃やして除去するため、ガルムの牙を集めることに。

黄昏都市レアルタ

Event No. 36

改変現代 MAP P136 EVENT P220

回復施設付近にいる街の老婆に話しかける。そのあと資料室の映写機を調べ、資料室の外へ出る。エルレインに会うため光のほこらへ向かう。

レンズ配達 ●期間限定

EVENT P253 紅蓮都市スペランツァ MAP P134

紅蓮都市スペランツァ

Event No. 35

改変現代 MAP P134 EVENT P220

投影装置で世界地図を見たら、情報を集めに黄昏都市レアルタへ。

ロニ称号「迷探偵」

EVENT　P310　スクリーンチャット

Event No. 38

ダンタリオンを退けエルレインに会うと、ジューダスの正体がリオン＝マグナスであることが明かされる。

ダイクロフト(1)

改変現代　MAP P139　EVENT P221

ダンタリオンとセージ2体のパーティを倒す。そのあとエルレインに会うと、リアラが仲間の記憶をさまようイベントが発生。カイルおよびロニの記憶では孤児院へ行き、ナナリーの記憶ではナナリーと合流後ルーの墓へ向かう。記憶イベントが終了すると、天地戦争時代の地上軍拠点へ。

料理習得「ホイル焼き」 ●期間限定

EVENT　P264　黄昏都市レアルタ　MAP　P136

レンズ配達 ●期間限定

EVENT　P253　黄昏都市レアルタ　MAP　P136

光のほこら

Event No. 37

改変現代　MAP P138　EVENT P221

通過のみ。

Event No. 39 地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P222

到着直後HRX－2を倒す。戦闘終了後ハロルドが仲間に加わり、作戦会議室へ移動する。そこで地上軍の工兵隊に加わり、飛行艇の作成に必要な部品を入手するため物資保管所へ向かう。

クイズ本 ●期間限定
EVENT P295 地上軍拠点 MAP P140

バトルスーツ入手 ●期間限定
EVENT P253 地上軍拠点 MAP P140

ハロルド称号「あやしい」 ●期間限定
EVENT P314 地上軍拠点 MAP P140

ハロルド称号「変わり者」 ●期間限定
EVENT P314 スクリーンチャット

料理習得「ボルシチ」 ●期間限定
EVENT P264 地上軍拠点 MAP P140

闇商人 ●期間限定
EVENT P253 地上軍拠点 MAP P140

Event No. EX 空中都市の残骸

天地戦争 MAP P131 EVENT P224

Event No. 40 物資保管所

天地戦争 MAP P144 EVENT P222

飛行艇の部品を入手し、地上軍拠点に戻る。

Event No. 41 地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P223

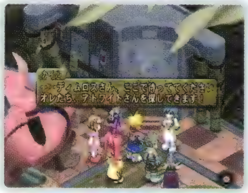
拠点の中心に移動すると、ハロルドが仲間から外れる。リトラーに報告を済ませたらカーレルの部屋で休み、翌日格納庫の飛行挺に乗り込みダイクロフトへ。

ハロルド称号「童顔ちゃん」 ●期間限定
EVENT P314 スクリーンチャット

Event No. 42 ダイクロフト(2)

天地戦争 MAP P146 EVENT P223

ハロルドを仲間に加え、クレメンテ、アトワイトおよびベルクラント開発チームを救出する。そのあと制御室に向かい、格納庫に戻るとアトワイトがバルバトスにさらわれてしまう。



さらわれたアトワイトを助けようと訴えるカイルだったが、ディムロスの決定に従ってやむなく脱出する。

ピヨハン入手 ●期間限定

EVENT P253 物資保管所 MAP P144

ハロルドと入口で別れる。ディムロスを説得するため地上軍拠点へ。

物資保管所

天地戦争 MAP P144 EVENT P224

Event No. 44

Event No. 45

地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P224

アトワイトを助けに行くよう自室にいるディムロスを説得する。

Event No. 46

スパイラルケイブ

天地戦争 MAP P150 EVENT P225

ハルファスを倒しアトワイトを救出。戦闘終了後、ハロルドが仲間に復帰する。

Event No. 43

地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P224

ソーディアンを完成させるため物資保管所へ向かう。

カイル称号「ソーディアン・マズダー」 ●期間限定

EVENT P308 スクリーンチャット

Event No. 47

地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P226

リトラーの呼び出しに従い、作戦会議室へ向かう。会議終了後イベントで物資保管所へ。

物資保管所

天地戦争 MAP P144 EVENT P226

Event No. 48

研究室へ向かうとハロルドが仲間から外れ、ソーディアンが完成する。そのあと研究室を出るとイベントで地上軍拠点へ。

リトラーにソーディアンの完成を報告し、カーレルの部屋で休む。翌日作戦会議室へ向かうとハロルドが仲間に戻り、ダイクロフトに突入する。

地上軍拠点

天地戦争 MAP P140 EVENT P226

Event No. 49

地上軍が誇る輸送船ラディスロウ。ソーディアンチームやカイルたちを乗せ、ダイクロフトに向けて発進する。

18年前のダイクロフト

Event No. 52

18年前 MAP P156 EVENT P228

突入直後ティアマットを倒し、神の眼の前でバルバトスを倒す。戦闘終了後、現代のハイデルベルグへ。

Event No. 51

外殻

18年前 MAP P154 EVENT P228

通過のみ。

共通称号「グミ嫌い」 ●期間限定

EVENT P308 ダイクロフト(3) MAP P152

Event No. 50

ダイクロフト(3)

天地戦争 MAP P152 EVENT P226

制御室でバルバトスと戦闘。そのあと玉座の間へ向かうと18年前の外殻へ。

ディムロスたちは敵将ミクトランを倒すことに成功するが、ハロルドの兄カーレルが犠牲となってしまう。

Event No. 53 ハイデルベルグ

現代(3) MAP P104 EVENT P230

ウッドロウに謁見し客室で休む。翌朝公園でリアラとデートしたら客室へ戻り、10年後の未来へ向かうため地上軍拠点跡地へ行く。

サクラバ
EVENT P254 ノイシュタット MAP P98

スタンプラリー
EVENT P254 定期連絡船 MAP P92

配膳ゲーム2
EVENT P254 ノイシュタット MAP P98

リムル登場
EVENT P250 ノイシュタット MAP P98

未来へと旅立つ前に、カイルはリアラに誓う。「なにがあっても、エルレインを止めてみせる」と……。

Event No. 54 地上軍拠点跡地

現代(3) MAP P121 EVENT P230

飛行艇の格納庫へ行く。飛行艇のレンズを利用して10年後のアイグレッテへ。

Event No. 55 アイグレッテ(10年後)

10年後(2) MAP P110 EVENT P230

エルレインのいるカルビオラを目指すことに。

アイグレッテに到着したカイルたちは、兵士からエルレインの居場所を聞き出しカルビオラを目的地に定める。

Event No. 59

聖地カルビオラ／カタコンベ

未来〈2〉 MAP P120／158 EVENT P231

ガーブを倒す。戦闘終了後、
現代の地上軍拠点跡地へ。

Event No. 58

チェリク

未来〈2〉 MAP P112 EVENT P230

通過のみ。

Event No. 57

定期連絡船

未来〈2〉 MAP P92 EVENT P230

船長に話しかけ下船する。

960ガルドを支払いチェリク
行きの定期連絡船に乗る。

アイグレッテ港

Event No. 56

未来〈2〉 MAP P90 EVENT P230

※61のハイデルベルグと62のアイグレッテは、どちらから先に向かってもかまわない。

Event No. 61 ハイデルベルグ

現代(4) MAP P104 EVENT P233

ウッドロウに謁見して助言を求める。

Event No. 62 アイグレッテ

現代(4) MAP P84 EVENT P233

フィリアから助言を聞く。

ねこにん命名

EVENT P256 ねこにんの村 MAP P171
スノーフリア MAP P102

Event No. EX ねこにんの村

現代(4) MAP P171 EVENT P233

スクリーンチャット視聴

EVENT P255 小屋 MAP P172

Event No. EX 小屋

現代(4) MAP P172 EVENT P233

かけだし鍛冶屋

EVENT P257 鍛冶屋のテント MAP P172

Event No. EX 鍛冶屋のテント

現代(4) MAP P172 EVENT P233

自由を愛する男

EVENT P255 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「一夜漬け」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「お刺身」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「おにぎり」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「エビチリ」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「肉鍋」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

料理習得「麻婆豆腐」

EVENT P264 アクアヴェイル MAP P170

Event No. EX アクアヴェイル

現代(4) MAP P170 EVENT P233

Event No. 60 地上軍拠点跡地

現代(4) MAP P121 EVENT P233

フィリア、ウッドロウ、ルーティから助言を聞くため飛行艇に乗り込む。

黄金の種

EVENT P255 チェリク MAP P112

クイズ本

EVENT P295 クレスタの街 MAP P74

漆黒の翼

EVENT P242 チェリク MAP P112

神経衰弱

EVENT P255 古都ダリルシェイド MAP P80

倉庫整理

EVENT P266 アイグレッテ MAP P84

ハロルド称号「虫マニア」 ●期間限定

EVENT P314 スクリーンチャット

飛行艇ゲーム

EVENT P260 チェリク MAP P112

料理習得「クリームシチュー」

EVENT P264 リーネの村 MAP P94

料理習得「サンドイッチ」

EVENT P264 スノーフリア MAP P102

料理習得「パエリア」

EVENT P264 ノイシュタット MAP P98

料理習得「フルーツポンチ」

EVENT P264 チェリク MAP P112

料理習得「野菜サラダ」

EVENT P264 ハイデルベルグ MAP P104

料理習得「レモンタルト」

EVENT P264 アイグレッテ MAP P84

Event No. 63

クレスタの街

現代〈4〉 MAP P74 EVENT P233

ルーティに相談する。ロニ、ジューダス、ナナリー、ハロルドが仲間から外れ、カイルとリアラのふたりでラグナ遺跡へ。

孤児院でルーティと会話しそのあと外へ出ると、ハロルドが今後の冒険に備えて飛行艇の改造を開始する。

ラグナ遺跡

Event No. 64

現代〈4〉 MAP P76 EVENT P233

遺跡の最上階へ向かう。そのあとイベントでクレスタの街の孤児院へ。

クレスタの街

Event No. 65

現代〈4〉 MAP P74 EVENT P233

孤児院の外へ出る。ロニ、ジューダス、ナナリー、ハロルドが仲間に戻り、神のたまごを目指す。

鬼ごっこ

EVENT P258	クレスタの街	MAP P74

ジニーの手紙

EVENT P258	ハイデルベルグ	MAP P104
	アイグレッテ	MAP P84

寿司職人

EVENT P256	ホープタウン	MAP P116

種育て

EVENT P259	リーネの村	MAP P94

Event No. EX

アクアラビリンス

現代〈4〉 MAP — EVENT P262

アクアラビリンスに入るには、ブラックコーラル、ブラックダイア、ブラックパールがぞれぞれ5個ずつ必要。ブラックコーラルのひとつは神のたまごで入手できるので、先に神のたまごを訪れ、いったん戻る必要がある。

トレカ収集

EVENT P266	スノーフリア	MAP P102

ねこにんショップ ●2周目以降

EVENT P256	ねこにんの村	MAP P171

Event No. 66

神のたまご

現代(4) MAP P162 EVENT P234

最深部にいるエルレインとフォルトゥナを倒す。

最後の商人 ●2周目以降

EVENT	P292	神のたまご	MAP P162

ついにエルレインと対峙したカイルたち。エルレインの野望を阻止するため、最後の決戦が始まるのだった。

クレスタの街

Event No. 67

エピローグ MAP P74 EVENT P240

通過のみ。

ベルセリアの秘薬

EVENT P282	ホープタウン	MAP	P116
	アイグレッテ	MAP	P84
	オベロン社廃坑	MAP	P100

Event No. 68

ラグナ遺跡

エピローグ MAP P76 EVENT P240

カイルひとりで最上階へ行く。

ENDING

戦闘で聞ける敵キャラクターのセリフ

一部の敵キャラクターが戦闘中にしゃべるセリフを紹介しよう。下表で紹介しているセリフのうち、勝利とは自分のパーティが勝利したとき、敗北は自分のパーティが全滅したときに聞けることを意味している。また、味方キャラクターのセリフは、そのキャラクターが戦闘に参加していない場合カットされる。

ガープの戦闘開始時セリフは、カイルとロニが戦闘に参加したときのみ増える。

バルバトス(1回目)

戦闘開始	一瞬で終わる。耐えぬほうが身のためだ
勝利	こいつら……
敗北	今日の俺は紳士的だ運が良かったな

サブノック

戦闘開始	貴様らはここで刀の錆となるのだ!
勝利	し、信じられん
敗北	ぬるい! ぬるすぎる!

エルレイン(1回目)

敗北	戦う前から分かっていたことだ

ダンタリオン

戦闘開始	彼らを、エルレイン様に近づけるな!
セージを2体とも倒す	エルレイン様の理想は誰にも邪魔させぬ
勝利	エルレイン様……
敗北	素直に忠告に従うべきでしたな

バルバトス(2回目)

戦闘開始	バルバトス:さあ、見せてもらおうか! 貴様らのもがきとやらを! カイル:バルバトス! これ以上お前の好きにはさせない!
敗北	せっかく生かしておいたというのに、その程度か。

バルバトス(3回目)

戦闘開始	さあ、来いよ! 貴様ら全員、微塵切りにしてやるぜ!
敗北	貴様らは、俺の最高のおもちゃだったぜ

ガープ

戦闘開始	ガープ:エルレイン様、我に力を! ロニ:おいおい、なんかヤベーぞアイツ。うわ! 変態しやがった カイル:変身って言うんじゃないの? ロニ:一緒だ一緒 ガープ:無法なるものどもに正義の鉄槌を下す力を!
敗北	予告通りジエンドだ

エルレイン(2回目)

勝利	神を超えるというのか……
敗北	戦う前から分かっていたことだ

フォルトゥナ

戦闘開始	フォルトゥナ:なぜです? 人の望みによって生まれた私を、なぜ人が否定するのですか? 私は人々を幸せに導くための存在。それなのになぜ私を否定するのですか。他ならぬ人であるあなたたちが! この歴史は破壊すべきです。エルレインが望んだように! カイル:な、なんだ! ジューダス:動いている……まさか地表に向かって!? リアラ:フォルトゥナ! フォルトゥナ:安心なさい。この歴史が幕を閉じても、すぐに次の歴史が産声をあげるのです。千年前、それ以前の歴史が終わりあなたたちの歴史が始まったように。 カイル:ふざけるな! 次の歴史なんて必要ない。俺たちの歴史は、まだ終わっちゃいない! フォルトゥナ:役割を追えた歴史に、存在する意味などありません。失敗作だったのです。そこにはわずかな価値すらない。 カイル:歴史はそんなに軽いもんじゃない! 一人一人が今を生きた、その積み重ねこそが歴史なんだ! それを失敗の一言でかたずけられてたまるもんか! フォルトゥナ:消え去るのです、古き人々よ、悪しき歴史と共に! カイル:俺たちの歴史を、消させはしない。消えるのはお前だ、フォルトゥナ! 力を貸してくれ、みんな!
勝利	消える……消えると……言うのか~
敗北	もう終わりですか?

マグナディウエス

戦闘開始	虚無の彼方に儚く散るか……さあ、はじめようか
勝利	なかなか興味深い
敗北	意味のない時間を過ごした

TACTICS

攻略

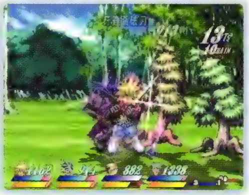
◆◆◆ 覚えておきたい戦闘の

BASIC KNOWLEDGE 基礎知識

ここでは冒険を進めるうえで、最低限覚えておきたい戦闘の知識を、連続攻撃、作戦の設定、エンチャント、スロットに分けて解説している。戦闘を効率よく進めるためにも、P196からの攻略へ進む前に一通り読んで理解を深めておこう。

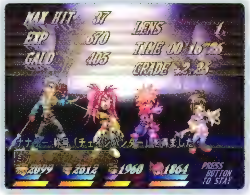
◆◆◆ 連携と連続攻撃について ◆◆◆

戦闘で重要なのは連続攻撃で、うまく攻撃を繋げれば敵に反撃の機会を与えず倒すことが可能だ。連続攻撃は、下の写真のように通常攻撃×3→特技→奥義の連携が基本となる。ただしこの連携だと、奥義が終了したあとに一定の硬直時間があるため、再び同じキャラクターで連携を始めても連続攻撃にはならない。そのため、奥義のあとに味方キャラクターの連携や晶術をはさんで、硬直時間を補おう。なお、回避の高い敵だと通常攻撃がクリーンヒットせず、連続攻撃になりにくい。そのような場合は、味方の晶術で敵がのけぞっているところを狙って連携を始めるといい。また、術・技メニューではL2およびR2ボタンに操作キャラクターを含めほかの味方の特技、奥義、晶術をショートカットとして設定できる(P32参照)。ショートカットに晶術を設定した場合、詠唱が終わってもボタンを押し続けているとその晶術は発動せず、ボタンを離した瞬間に発動させることが可能だ。連続攻撃がうまく繋がらないときは、このショートカットを使って晶術の発動タイミングを調節しよう。



最初は弱いモンスターを相手に連続攻撃の練習をしよう。体が大きくかつ重い敵だと、攻撃が当たりやすい。

追加晶術(P41参照)や魔人滅殺闇など、敵がのけぞる時間が長い技を使えば、ここまでの連続攻撃が可能だ。



攻撃のヒット数によって得られる称号もある(P308参照)。これらの称号を得るためにも、連続攻撃を極めよう。

連続攻撃の流れ

通常攻撃×3

→

特技

→

奥義

様々な敵に対応できる作戦

ひとりで本作品をプレイする場合、操作キャラクター以外の味方は、作戦メニュー(P30参照)で設定された指示に従って行動することになる。味方キャラクターを効率よく行動させるため、作戦の設定は不可欠な要素といえるだろう。このページではどんな敵にも対応できるよう、通常攻撃を中心に戦う場合と、主に晶術で攻撃する場合のふたつの作戦を紹介している。最初はこれらふたつの作戦を使い分け、戦闘に慣れたら自分なりにアレンジを加えよう。

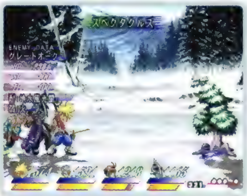
通常攻撃を中心に戦う場合

作戦を「リーダーに続け」や「後衛を守れ」に設定すれば、通常攻撃からの連携を中心に戦うことができる。この方法なら晶術をあまり使わないので、TPの消費が少なく長い時間ダンジョンを探索するときに有効だ。なお、敵の回避が高くなかなか通常攻撃が当たらないときは、晶術中心の作戦に切り替えること。戦闘参加メンバーは、通常攻撃の得意なカイル、ロニ、ジューダスを中心に編成しよう。

カイル、ロニ、ジューダスのほかに回復要員として、リアラかハロルドを加えるとバランスよく戦える。

晶術を中心に戦う場合

晶術を中心に戦うときは、「素早い敵を倒せ」か「晶術を使わせるな」に作戦を設定すれば後衛から晶術を使うようになる。ただし詠唱をジャマされないよう、操作キャラクターを前衛に出して味方を守ること。敵の弱点に対応した晶術で攻撃すれば、早く戦闘を終わらせられるが、TPの消費が激しいという弱点がある。近くに回復施設があるなら問題ないが、この方法で戦うときは回復アイテムをたくさん用意しておこう。



弱点属性を確認したいときは、スペクタクルズを使おう。一度使っておけば、R1ボタンで何度でも確認できる。

防御値の注意点

作戦メニューでは、作戦以外にも攻撃および防御の値を設定できる。中でも防御値は重要で、回復晶術を使えるキャラクターの防御を2以上にしておけば、味方のHPが減ったとき自動的に回復晶術を唱えてくれる。ただし、回復晶術を使える味方が複数いる場合、防御を同じ数値にしておくと同時に回復晶術を唱えてしまう。ムダにTPを消費しないよう、別々の数値に設定しておこう。

前衛で攻撃に専念させたいキャラクターの防御を低くするなど、バランスを考えて決めるといい。

エンチャントを設定しよう

特技、奥義、晶術には、エンチャント(P40参照)を設定することにより、様々な追加効果を付加できる。各技には、自動で効果が現れるアームドと、◎ボタンで任意に効果を発揮するアクションをそれぞれひとつずつ設定することが可能だ。なお、追加効果の種類は、キャラクターや各技ごとに固定となっている。モンスターのタイプや、戦闘の目的や状況によって最適なエンチャントは異なるが、ここでは汎用性が高く特にオススメのエンチャントを紹介している。もし、エンチャントの設定をどれにしようと迷っているなら、下の解説が参考になるだろう。

特技・奥義に設定する場合

特技や奥義にエンチャントを設定する場合、特に有効なのが右に表記した8つの追加効果。冒険の序盤は、攻撃力を高めたいなら「攻撃力アップ」、連続攻撃を狙うなら「命中率アップ」か「SP減少軽減」など、目的によって付け替えるのが基本となる。レベルが上がって複数の特技や奥義を習得したのなら、例えばカイルの蒼破刃に「ふっ飛ばし」、散葉塵に「通常技連携」といったように、あらかじめ別々の追加効果を特技や奥義に設定しておき、様々な状況に対応できるようにしておくといい。なお、モンスター図鑑の「盗めるアイテム」を埋められるのはカイルとハロルドのエンチャント「アイテム強奪」だけなので、図鑑の項目を完璧にしたいのなら、カイルとハロルドの技に「アイテム強奪」を設定しておこう。

特技・奥義のオススメエンチャント一覧

アームド	アクション
アイテム強奪	追加特技
命中率アップ	秘奥義
攻撃力アップ	ふっ飛ばし
SP減少軽減	通常技連携

「アイテム強奪」での狙い目は、ルーンボトル。リファイン(P18参照)に必要なので可能な限り集めよう。

晶術に設定する場合

晶術のエンチャントを設定するなら、右の8つがオススメ。「詠唱加速」で晶術の詠唱のスキを少なくしたり、「TP減少軽減」でTPの消費を抑えるなど、プレイヤーの好みで決めてかまわない。ただし、モンスター図鑑をすべて埋めることを目的としているのなら、敵を倒したときにアイテムの入手確率が高くなる「ゲットアイテム」を優先させるといい。なお、晶術に限らずエンチャントのレベルを高めるには、技を使い込んで使用回数を増やす必要がある。特にリアラやハロルドはほかのキャラクターに比べて多くの晶術を習得するため、新しい晶術を覚えるたびに使用回数を増やしていたのでは効率が悪い。攻撃範囲が広く使いやすいスプラッシュや、威力の高い上級晶術などに絞って使い込むようにしよう。

晶術のオススメエンチャント一覧

アームド	アクション
ゲットアイテム	追加晶術
詠唱加速	具現結晶
効果上昇	SP分与
TP減少軽減	TP転換

「追加晶術」や「具現結晶」は、TPの消費が激しい。TP不足で悩むようなら、思い切って設定しないのも手だ。

スロットを利用しよう

スロット(P19参照)とは武器や防具などの装備品に付加された特殊な効果のことで、エンチャントと同じく活用すれば戦闘を有利に運べる。スロットの効果はユニークアイテム(P19参照)を除いて、リファイン(P19参照)すればひとつの装備品につき最高2種類まで付加させることが可能だ。したがって、下で紹介している有益なスロット付きアイテムを入手したら、すぐにリファインして装備品の質を高めるといい。なお、敵から入手できる装備品の場合、ユニークアイテムを除いてどのスロットが付加されているかは運任せなので、狙って集めることはできない。

効果的なスロットで冒険を有利に

オススメのスロットは右にまとめた通り。最大HPが上昇するトロール系や、HPが自動で回復するヒーリング系は使い勝手がよく、普段はもちろんのこと「グミ嫌い」(P308参照)の称号を得たいときにも重宝する。TPの消費を抑えるスロット効果は、晶術を使うことでTPの消費が多くなりがちな、リアラやハロルドに優先的に与えるといい。中でも特に重要なのは戦闘終了時にスロットのレベルを一定確率で上昇させるプラティナム系で、運よく入手したら直ちにトロール系やヒーリング系などと合成しよう。なお、プラティナム系の効果は装備したキャラクターが戦闘に参加していないと発揮されないので、プラティナム系のスロット付きアイテムは必ず戦闘に参加するメンバーに装備させること。

オススメスロット一覧

◆最大HPが増加するスロット	
トロール系	最大HPが上昇する
バサルト系	攻撃と最大HPが上昇
ワース系	防御と最大HPが上昇
◆HPが自動で回復するスロット	
アコライト系	HPとTPが自動で回復する
エランド系	受けたダメージを時間回復
サバイバル系	瀕死時にHPが回復する
ヒーリング系	一定間隔でHPが自動回復する
◆TP消費を抑えるスロット	
アコライト系	HPとTPが自動で回復する
スター系	SP回復力とTP回復力が上昇
ピクシー系	TP軽減力が上昇する
フロード系	TP軽減力とTP回復力が上昇する
ワールド系	SP軽減力とTP軽減力が上昇
◆スロットの効果を上昇させるスロット	
プラティナム系	対のスロットが低確率でLVUP
スクワイア系	スロット効果上昇

隊列によって効果の変わるスロット

スロットの効果には、隊列によって大きく価値の変わるものがある。その代表が右に紹介しているスロットだ。武器による攻撃を強化してくれるアタック系やカレージャス系などのスロットは前衛で戦うキャラクターに、晶術の威力を高めたり詠唱時間を短縮してくれるスペル系やナリッジ系などは、後衛から晶術を中心に攻撃するキャラクターに装備させるといい。逆に後衛にアタック系、前衛にスペル系などのスロットを装備させても、ほとんど意味がない。なお、コールド系やハウリング系など一定確率でステータス異常にするスロットは、ボスモンスターに対して効きにくい場合が多い。ボスと戦う前にP386～391のデータを参照して、そのステータス異常が有効か否かあらかじめ調べておこう。

◆前衛向きのスロット	
アタック系	攻撃が上昇する
カレージャス系	攻撃と命中が上昇する
コールド系	<確率効果>凍結効果を付加
ハウリング系	<確率効果>気絶効果を付加
バサルト系	攻撃と最大HPが上昇
パラライズ系	<確率効果>麻痺を付加する
フィート系	命中が上昇する
ロード系	攻撃とクリティカルが上昇する
◆後衛向きのスロット	
アーデント系	詠唱速度とTP回復力が上昇
スペル系	詠唱速度が上昇する
ナリッジ系	知性が上昇する
プリズム系	知性と詠唱速度が上昇する

Event No.
1~2

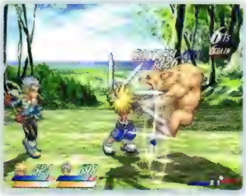
オープニング～クレスタの街

孤児院の子供を連れ森を探索していたカイルに、2体のオウルベアが襲いかかる。絶体絶命のピンチを救ったのは、同じ孤児院出身のロニだった。

Chart P174

❷ クレスタの街 MAP P74

ロニと力を合わせて

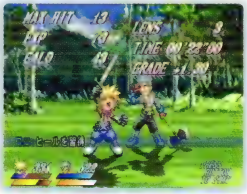


オープニングでは、ロニと共にオウルベアと戦うことになる。ロニが攻撃を始めたあと、プレイヤーが操作するカイルでダメージを与えると安全に倒せる。もしHPが少なくなったら、最初から持っているアップルグミでHPを回復すればいい。しかし、この戦闘からEVENT50をクリアするまでの戦闘中に各種グミを使うと、「グミ嫌い」の称号（P308参照）が得られなくなってしまう。「グミ嫌い」の称号が欲しいのなら、EVENT50をクリアするまで、戦闘中に各種グミは使わないようにすること。

冒険の準備をしよう

クレスタに着いたら、孤児院の2階にいるルーティに会おう。そのあとカイルの部屋で休むと、翌日巨大レンズを求めてラグナ遺跡へ向かうことになる。ラグナ遺跡へ出発する前に、街の雑貨屋で各種グミなどの回復アイテムを購入し準備を整えておこう。ちなみに、EVENT4で入手することになるモンスター図鑑の項目をすべて埋めたいのなら、一度しか戦えないボスモンスターのデータをとるために**スペクタクルズ**を最低2個以上買っておくといい。

ロニにヒールを習得させよう



ロニはレベル8になると、HPを回復する晶術ヒールを習得する。ヒールが使えるようになれば、回復アイテムに頼る機会が少なくなり、以後の冒険を効率よく進めることが可能だ。したがって、ロニがヒールを習得するまでクレスタ付近で戦闘を繰り返し、経験値を稼いでおくといい。戦闘で消耗したら孤児院へ戻り、無料で回復できるカイルの部屋で休もう。

スペクタクルズ　グミと並びテイルズシリーズには欠かせないおなじみのアイテム。一度モンスターに使うと、戦闘中R1ボタンで弱点属性および耐性のある属性を確認することができる。それと同時に、対象のステータスや弱点属性など詳細なデータがモンスター図鑑に登録される。

Event No. 3

ラグナ遺跡

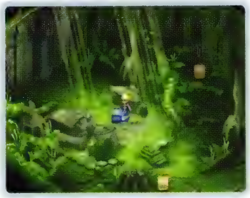
古くなった孤児院改修のため巨大レンズで一儲けしようと、ラグナ遺跡を訪れたカイルとロニ。ここでふたりは、謎の少女との運命的な出会いをすることになる。

Chart P174

③ ラグナ遺跡　MAP P76

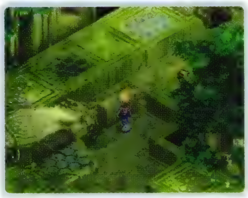
箱と分析マシーン

崩れる床までくると、分析装置がある場所に落ちる。ここは青い箱ひとつと赤い箱5つが置かれており、これらの箱は密着して◎ボタンを押しながら方向キーを動かしたいほうに押すと動かせる。今後マップ上の仕掛けを動かすときは、この操作を活用することになる。また、箱の中にはアイテムが入っていて、箱を分析装置に入れると中身を回収可能。この方法で青い箱からロープを手に入れたら、それをマップ左上の枝にかけて先へ進もう。



くぼみを利用してアイテムを回収

ライフボトルとマーチャントソードが入った宝箱を開けるには、マップ内にある仕切り板とくぼみを利用する必要がある。仕切り板は、上記の箱と同じ方法で動かすことが可能。まず仕切り板を階段付近まで押していき、反対側にまわって再び押す。そのあと仕切り板をくぼみにはめ込んだら、階段から段差上に登り仕切り板の上を通過すればいい。宝箱を回収したら、仕切り板をくぼみから外し奥へ進もう。



BOSS ブエル

最初のボスとなるブエル戦ではカイルの通常攻撃から特技の連携でダメージを与え、ロニはヒールでカイルをサポートさせると効率よく戦える。カイルが攻撃に集中できるよう、作戦メニュー(P30参照)でロニの防御を2〜3に設定しておけば安心だ。カイルの連携が終了したら、すぐにガードやバックステップ(P33参照)を使ってブエルの攻撃に耐えよう。なお、ブエルを含むボスとの戦闘は一度しか行えないので、モンスター図鑑の項目を完璧にしたいのなら、スペクタクルズを使い忘れないようにすること。

ブエルを倒し巨大レンズの前に向かうと、謎の少女と遭遇する。そのあと遺跡から出ようとすると、イベントでダリルシェイドの地下牢へと連行されてしまう。

Event No. 4

Chart P174

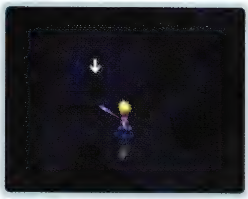
ダリルシェイド地下水路

レンズ泥棒の疑いをかけられ、地下牢に捕らえられたカイルとロニ。そこで出会ったジューダスを仲間に加え、地下水路から脱出することになるが……。

④ ダリルシェイド地下水路　MAP ◆ P78

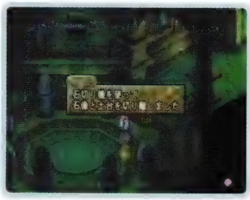
ソーサラーリングを利用して進もう

地下牢を脱出したら、隠し扉のスイッチをソーサラーリングで撃ち地下水路へ向かおう。暗闇部屋では鉄格子を壊せば先へ進めるが、鉄格子を壊したり宝箱を開けられるのは燭台に炎が灯っているあいだのみ。燭台は**ソーサラーリング**で点火できる。ただし、一定時間が経過すると炎が消えてしまうので、点火したら素早く移動すること。なお、地下牢のベッドでは無料で回復可能。戦闘で消耗したら無理せず戻り、準備を整えてから探索を再開しよう。



地下水路からの脱出

工具箱から石切り機を入手したら先へ進み、ドラム缶を吊している3本の古びたロープをソーサラーリングですべて焼き切ろう。これで奥へ進めるようになる。この先で地下水路のボスであるヴァサーゴとの戦闘になるので、心配ならここでセーブしておくように。石像のある部屋まで行ったら、石像と土台を石切り機で切り離しネバネバの前まで石像を運ぼう。そのあと石像にソーサラーリングを使うとネバネバが除去され、ヴァサーゴとの戦闘に突入する。



BOSS ヴァサーゴ

ヴァサーゴと戦うときはカイルを操作し、ロニはヒールで仲間をサポート、ジューダスはヴァサーゴの弱点であるストーンザッパーを連発する方法がオススメ。ジューダスにストーンザッパーを連発させるには、作戦メニューで「素早い敵を倒せ」に設定しておけばいい。カイルはヴァサーゴの前で常にガードしておき、ジューダスのストーンザッパーが当たったのを確認してから攻撃を開始しよう。

ソーサラーリング　R2ボタンを押すと熱線を発射する貴重品で、使用するたびにレンズを1枚消費する。しかし、レンズがなくても使える不思議なアイテム。ゲーム中ではジューダスから受け取ることになるが、彼がいつどこで入手したかは不明。

Event No. 5~6

Chart P174~175

クレスタの街～ハーメンツヴァレー

クレスタの街に戻ったカイルは、旅に出ることをルーティに告げる。最初は反対したルーティだったが、カイルの熱意に負けて翌朝快く送り出すのだった。

⑤ クレスタの街 MAP P74　EX 古都ダリルシェイド MAP P80　⑥ ハーメンツヴァレー MAP P82

ハーメンツヴァレーを目指す

冒険に出ることをルーティに告げたカイルたちは、ラグナ遺跡で出会った謎の少女を追いかけるため、ダリルシェイドおよびハーメンツヴァレーを経由してアイグレッテを目指すことになる。フィールドを移動するときは、道に迷わないようルーティから受け取った**ワールドマップ**で位置を確認しながら進もう。

食材を購入しよう

クレスタの街からハーメンツヴァレーの中間に位置するダリルシェイド。この街に立ち寄る必要はないが、TPを大幅に回復する料理フルーツポンチに必要な食材のうちキウイ、バナナ、リンゴを購入できる。アイグレッテでフルーツポンチを習得すれば以後の冒険が格段にラクになるので、ガルドの許す限りこれらの食材を買っておくといい。なお、残りのイチゴとヨーグルトはアイグレッテで揃えることが可能だ。

突風を避けて通過

ハーメンツヴァレーに着いたら、行商人から話を聞き崖へ向かおう。崖には所々にジャンプポイントがあり、そこで◎ボタンを押すとジャンプし先へ進めるようになる。ただし、マップのB、D、F、Kのジャンプポイントでは一定のタイミングで突風が吹いており、ジャンプ中に突風を受けると落下して最大HPの2%のダメージを受けてしまう。これらを通過するときは、突風を避けてジャンプすること。しかしジャンプポイントHとIは例外で、下から風が吹いているときでないと通過できない。なお、岩の扉を開くには、EVENT 60以降でソーサラースコープを使わなければ開かない。この時点では無視して先を急ごう。

・・・

ワールドマップ　アイテムメニューから選択するかR3ボタンを押すと使え、自分の現在地やこれから向かう目的地を確かめられる。マップを開いたとき、過去に訪れた店の品揃えおよび値段を確かめることも可能で、使いこなせば非常に便利なアイテム。

Event No. 7~10

アイグレッテ～アイグレッテ港

アタモニ神団の総本山がある街アイグレッテ。街にいる人々の話題は、聖女エルレインのことばかり。彼女が起こす奇跡とはいったい……？

Chart P175

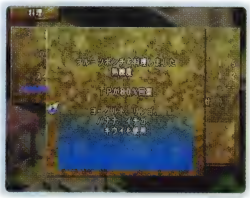
⑦ アイグレッテ	MAP P84
⑧ ストレイライズ遺跡	MAP P88
⑨ アイグレッテ	MAP P84
⑩ アイグレッテ港	MAP P90

謎の少女を追って

アイグレッテに到着したら宿屋へ移動しよう。宿屋のおやじと会話したあと外に出ると、エルレインのイベントが発生する。イベントが終了したら再び宿屋へ戻り、おやじから謎の少女についての話を聞くこと。このあと少女を追ってストレイライズ大神殿へ向かうと、門前で衛兵に阻まれてしまう。ロニの提案に従い、迂回路であるストレイライズ遺跡へ向かおう。

アイテムを補充しよう

ストレイライズ遺跡へ向かう前に、食材屋でイチゴとヨーグルトを購入しよう。ダリルシェイドで買った食材と組み合わせれば、ここで**フルーツポンチ**が作成可能となる。TPを大幅に回復するこの料理を活用し、以後の冒険を進めるといい。また遺跡を通過した先のボス戦に備え、アップルグミ、オレンジグミ、ライフボトル、リキュールボトルを数個ずつ買っておくこと。



ストレイライズ遺跡の通過方法

ストレイライズ遺跡に着いたら、アイテムを回収しつつ封印の間へ進もう。途中宝玉の間の奥の宝箱は、ソーサラーリングを連発して壁を壊せば入手可能。通路を塞ぐ石柱もソーサラーリングで破壊しよう。封印の間にはアルファベットが書かれた色の異なる床が20カ所あり、これらの床を一定の順で踏まないと通過できない。7つの台座と宝玉の間を調べると、アルファベットと色についてのメッセージが表示され、これらが通過の順番のヒントとなっている。ヒントを照らし合わせると「DESTINY」となり、その順で床を踏んだあと封印を調べれば先へ進めるようになる。間違えたらいったん部屋を出てやり直そう。

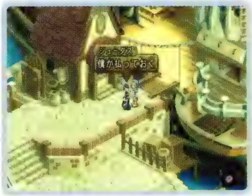
フルーツポンチ　TPを大幅に回復する料理で、冒険の終盤まで頼りになる。作成にはイチゴ、キウイ、バナナ、リンゴ、ヨーグルトが必要。さらにレモン、チーズ、ミルク、バターのいずれかひとつを加えると、様々な効果をつけ加えることができる（P23参照）。

BOSS ?????(バルバトス1)

ストレイライズ遺跡を通過し大神殿へ向かうと、謎の男との戦闘になる。戦闘前にロニの作戦を「素早い敵を倒せ」に設定し、相手の弱点を突くため**術・技メニュー**でデルタレイ以外の攻撃晶術を使えないようにしておこう。この戦闘は敵のHPを50%以下にすれば終了する。戦闘開始直後、敵はグランバニッシュを唱え始め、攻撃しても詠唱を阻止できない。したがって、マジックガード(P33参照)で受けるダメージを減らすか、前方ジャンプで避けよう。そのあとカイルは通常攻撃→特技→奥義の連携で、ロニはデルタレイでダメージを与えればいい。なお、敵はHPが75%以下になると、範囲内にいる相手のHPを毒の効果で徐々に減少させるポイゾニック・フィールドを展開する。毒を防止できるリキュールボトルを使えばいいのだが、ないなら各種グミやヒールを使ってHPを回復しながら戦うこと。ただし、敵はこちらがアイテムを使うとシャドウエッジからの連携で反撃してくる。その対策としていったん距離を置き、相手がこちらに接近し始めたタイミングでアイテムを使うといい。するとシャドウエッジの発動が遅れ、アイテム使用直後から方向キーを右か左に入れておけば普通に使ったときにくらべ回避しやすくなる。

定期連絡船に乗ろう

神殿でリアラとジューダスを仲間に加えた一行は、ウッドロウに謁見するためハイデルベルグへ行くことにする。このときフィリアに話しかけるとコンボコマンドがもらえるので、先に進む前に受け取っておくといい。コンボコマンドを入手したらアイグレッテ港に移動し、そこから定期連絡船に乗ろう。ちなみに、乗船料として400ガルド必要だが、もし所持金が足りなくても代わりにジューダスが支払ってくれる。



なお、リアラとジューダスを仲間に加えたあとは、アイグレッテでサブイベントである配膳ゲーム1がプレイできるようになる。配膳ゲーム1はクリアする時期によって賞品としてもらえるアイテムが変化するため、この時点でクリアすると2度と手に入らなくなるアイテムがある(P243参照)。したがって配膳ゲーム1は無視し、先を急いだほうがいい。

術・技メニュー　操作していないキャラクターの特技、奥義、晶術は、術・技メニューを開き△ボタンで戦闘中に使用するか否かの設定が行える。敵にヒットさせづらい晶術を使用不可にしたり、敵の耐性や弱点属性に応じて切り替えたりなど、目的に合わせて設定しよう。

Event No. 11~13

Chart P176

定期連絡船～白雲の尾根

出港した定期連絡船は、大海原をスノーフリアに向けて進む。順調に思われた航海だが、突如出現したデビルズ・リーフの主によって船は大混乱に陥ってしまう。

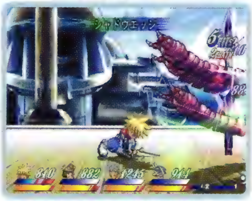
⑪ 定期連絡船 MAP◆P92　⑫ リーネの村 MAP◆P94　⑬ 白雲の尾根 MAP◆P96

デビルズ・リーフの主が出現

船が出港したら、船内のアイテムを回収しつつリアラのいる後ろの甲板へ向かおう。リアラとの会話が終了すると、船首にデビルズ・リーフの主が現れ、さらに船底部にモンスターが出現するようになる。このあと船首に向かうのだが、その前に船医と補給係に話しかけて回復とアイテムの補充をしておこう。

BOSS フォルネウス(フォルネウステイル)

船首に向かうと、フォルネウステイル3体との戦闘になる。カイルの空翔斬、リアラのウィンドスラッシュ、ロニとジューダスのシャドウエッジならば3体まとめて攻撃可能。あらかじめカイル以外の作戦を「素早い敵を倒せ」に設定しておき、さらに術・技メニューで攻撃晶術をウィンドスラッシュとシャドウエッジに絞っておくといい。戦闘が始まったら、設定した特技や晶術を連発して倒そう。なお、敵の攻撃で注意したいのは、攻撃範囲が広く威力の高いスプラッシュ。詠唱が始まったら、すぐに攻撃して阻止すること。



戦闘が終わると、フォルネウス本体が船倉に出現する。先の戦いで消耗しているなら船医と補給係のお世話になり、念のためセーブしておこう。

BOSS フォルネウス

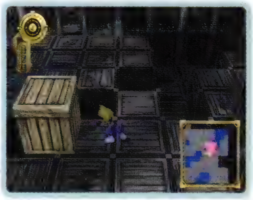
船倉に向かうと、フォルネウスおよびフォルネウステイル2体との戦闘に突入する。まずは前と同じ戦法で、フォルネウステイルを倒そう。敵がフォルネウスのみになったら、晶術がヒットしたあとカイルの連携でダメージを与えるといい。このときフォルネウスがスピリッツブラスター(P36参照)になったら全員攻撃をやめ、その効果が切れるまでガードで耐えること。

フォルネウスを退けてから中央甲板へ移動すると、リアラが沈み掛けた船を救うイベントが発生する。そのあと一行は船長とノイシュタットで落ち合うことを約束し、スタンの故郷リーネの村へと向かう。

リーネでの行動

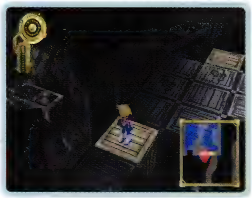
リアラをリリスに預けたら、村長の家付近にいるおばさんと畑仕事をしているおじさんから話を聞こう。そのあとリリスの家に戻って休み、翌朝畑にいるリアラを迎えに行く。再びリリスの家に戻ると、次の目的地である白雲の尾根に進めるようになり、さらにリファイン（P18参照）が実行可能となる。白雲の尾根は迷いやすい3Dダンジョンなので、回復アイテムを十分に用意しておくように。また出発する前に、村にいる判定人から**ムーンセレクター**をもらっておこう。

リーネの村から山小屋へ



白雲の尾根と坑道は複雑な地形をしているため、P96とワールドマップを参照して、位置を確認しながら進もう。リーネの村から先は西部の坑道へ行くのだが、白雲の尾根の中央部にはローズマリーが、北部の坑道の先にはミックスグミとルーンボトルがある。これらが欲しいなら、西部の坑道へ向かう前に回収しておこう。なお、北部の坑道内にある箱の仕掛けは、箱を北か西から1回押しその箱の上を渡ればいい。いったん北部の坑道を出て北東出入口か北西出入口から西部の坑道に入ると、北部の坑道と同じような箱の仕掛けの部屋がある。ふたつのうち西側の箱を東から2回押したあと、北から3回押すと通路がつながる。箱の仕掛けを通過して十字路にきたら、まずアイテムを入手するため南と北の通路へそれぞれ進む。そしてアイテムを回収したら十字路へ戻り、南東出入口から出て山小屋へと向かおう。

山小屋からノイシュタットへ



山小屋から先は南部の坑道に進むのだが、このとき再び山小屋へ戻るとチェインレベルの経験値割合を増やす料理、からあげを習得できる。先へ進む前に習得しておくといい。また、山小屋では無料で回復可能だ。南部の坑道の箱の仕掛けは、まず東側の箱を北から1回押したあと西側の箱を東から1回押す。そして東側の箱を西から2回押せば通過できる。T字路にきたら東へ進んでアイテムを回収し、南側出入口からノイシュタットを目指そう。

ムーンセレクター　戦闘中に操作キャラクターを変更できるアイテム。戦闘ランク（P27参照）をハード以上に設定している状態で、判定人に話しかけると入手できる。これを利用すると、戦闘終了時にひとりしか得られない特別な称号を、参加した全員がもらえる（P309参照）。

Event No. 14~15

Chart P176

ノイシュタット～オベロン社廃坑

街に到着したカイルたちは、約束通りノイシュタットの港を訪れる。船の修理が終わってないことを知った一行は、そこで怪しげな商人と出会うことになる。

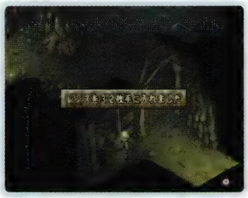
⑭ ノイシュタット　MAP P98　⑮ オベロン社廃坑　MAP P100

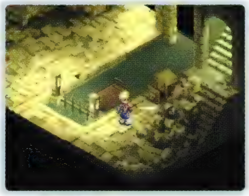
商人の依頼

ノイシュタットに到着し港へ行くと、船員から船の修理が終わってないことを知らされる。すると**怪しげな商人**が現れ彼の自宅へと招待されるので、言われた通り商人の家に向かうこと。そのあと商人の宝を取ってきてほしいという依頼を受け、次の目的地であるオベロン社廃坑を目指せばいい。

廃坑の探索手順

オベロン社廃坑では、まずレンズエンジンを起動させよう。エンジンの起動にはレンズが200枚も必要だが、廃坑の奥には多数のレンズがあるので、集めるのはさほど難しくない。また奥へ進んだときに、ボートを入口側へ流しておくこと。次に爆弾製造機がある部屋に移動したらレバーAおよびレバーBをそれぞれONにし爆弾製造機のスイッチを入れよう。すると、あらかじめ流しておいたボート上に爆弾が設置される。今度は爆弾をボートから降ろして土砂まで運び、ソーサラーリングで点火して土砂を除去。土砂で埋もれていた階段を登って板スイッチを切り替え、爆弾製造機のスイッチを入れる。このあと再び板スイッチを切り替え、板の上に置かれた爆弾を壊れる壁付近で爆破しよう。宝を確認したら石碑の前まで進み、石碑を読もう。





隠し部屋でアイテムを入手

ノイシュタットへ戻る前に、隠し部屋にあるフィートシンボルとフラムベルクを入手しておこう。これらを手に入れるには、入口側のボートの上に爆弾を置き、奥へボートを流す。そして爆弾を取ったら隠し通路まで運び、ソーサラーリングで爆破すればいい。

怪しげな商人　過去にオベロン社のものであった建物を買い取り、そこを自宅として使用しているノイシュタット在住の商人。建物内の金庫に残されていたイレーヌの遺言状からオベロン社廃坑に残されている宝の存在を知り、カイルたちを利用してそれを手に入れようと企む。

Event No. 16~18

ノイシュタット～スノーフリア

宝を受け取った商人は、宝が期待外れのものであったためがっかりする。一行は困惑する商人からかまわず報酬を受け取り、修理を終えた船で旅を再開するのだった。

Chart P176~177

⑯ ノイシュタット MAP P98　⑰ 定期連絡船 MAP P92　⑱ スノーフリア MAP P102
EX チェルシーの小屋 MAP P103

スノーフリアへ向かう前に

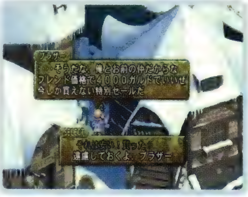
ノイシュタットに戻ったら、商人に依頼の結果を報告し港へ向かおう。すると船の修理が完了しスノーフリアへ行けるようになるが、先を急ぐ前に闘技場のサブイベントをこなし(P245参照)、装備の充実をはかるといい。狙い目は、闘技場のシングルバトル初級を**男性キャラクター**でクリアすると貰えるヴォーパルウェポンで、この時点で入手可能な武器の中では段違いの攻撃力を誇る。シングルバトル初級ならばレベル20前後でクリアできるので、このあとの冒険を有利に進めるためにもぜひ手に入れておこう。

一路スノーフリアへ

ノイシュタットを出発したあと船首へ向かうと、ロニとジューダスが言い争うイベントが発生する。このとき、船内にあるラビットシンボルとシーブズマントを手に入れ忘れているのなら、船首のイベントが発生する前にあらかじめ回収しておくといい。船首でのイベントが終了したら、走り去ったジューダスを追って横の甲板へ移動しよう。ジューダスとの会話を終えると、自動的にスノーフリアへ到着となる。

所持品のチェックを

スノーフリアからは、徒歩でハイデルベルグへ向かうことになる。ここでいったん所持品のチェックを行い、不足している回復アイテムや食材を購入してフィールドでの戦闘に備えよう。なお、宿の横にあるブロードソードが入った宝箱を開けると、その代金として4000ガルド請求されてしまう。フラムベルクやヴォーパルウェポンがあるなら特に必要ないが、所持金に余裕があるなら購入しても構わない。



男性キャラクター　カイル、ロニ、ジューダスのこと。闘技場のシングルバトルでは、挑戦するキャラクターの性別によって対戦するモンスターの編成およびもらえる賞品が異なる。ちなみに女性キャラクターとは、リアラと今後仲間に加わるナナリーおよびハロルド。

Event No. 19

ハイデルベルグ

英雄王と呼ばれるウッドロウの善政で、大都市として栄えるハイデルベルグ。この街に到着した一行は、念願であったウッドロウとの謁見を果たすのだが……。

Chart P177

⑲ ハイデルベルグ MAP ◦ P104

博物館兼図書館を訪ねる

ハイデルベルグに到着したら城へと向かうのだが、ストーリーをより深く楽しみたいのなら、先に博物館兼図書館を訪れてみるといい。博物館兼図書館には、街の中心にある**英雄門**から無料で入場可能だ。そこでは天地戦争時代や神の眼の騒乱について数多くの資料が展示されており、ソーディアンや四英雄たちについても調べることができる。館内を一通り回って過去の歴史について理解を深めたら、ウッドロウに謁見するため城へ向かおう。

ウッドロウに謁見

城を訪れたら衛兵に取り次いでもらい、玉座の間でウッドロウに謁見しよう。ウッドロウとの会話が一通り終了したら、奥の部屋に保管されている大量のレンズを確認すること。城を出ようとすると、一行はウッドロウへの謁見方法について口論となり、カイルとリアラだけで街を移動することになる。このあとは、リアラに誘われるまま公園へ向かう。すると城が急襲されるイベントが発生するので、駆けつけたロニとジューダスを仲間に加え裏口から城へと急ごう。

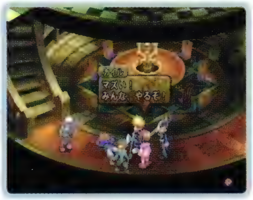
準備を整えよう

公園から城へ入ったら、先へ進む前に補給部隊から不足している回復アイテムを購入しよう。治療が必要ならば、衛生兵に100ガルドを支払って回復してもらうといい。なお、この先で戦うことになるサブノックとオセのパーティは強敵なので、この場所を拠点として経験値を稼ぎ、カイルたちのレベルを25前後まで上げておきたい。アイテムや回復などすべての準備が整ったら、記憶陣でセーブし城内へと進もう。

英雄門　18年前の騒乱が終ったことを記念して建設されたハイデルベルグの象徴。門の上には博物館兼図書館があり、街の住人や旅で訪れる多くの人々に向けて無料で開放されている。ちなみに、この門を区切りとして城側の街を旧市街、外側の街を新市街と呼ぶ。

弱点属性をついて戦う

城内に出現するモンスターは、スケルトン、スペクター、リビングアーマー、ブルートリップの4種類。スケルトンは火と光属性が、スペクター、リビングアーマーは光属性が、ブルートリップは火属性がそれぞれ弱点となっているので、それらに対応した晶術で攻撃しよう。途中スケルトン2体、スペクター、ブルートリップのパーティと3カ所でイベント戦闘になるが、同じように弱点をつけば問題なく倒せる。なお、大広間に入るとボス戦が始まるので、その前にアイテムや料理などでHPとTPを回復してから進むこと。



BOSS サブノック

大広間に入ると、サブノックおよびオセとの戦闘になる。サブノックを倒すとオセは逃走するが、サブノックは常にオセの援護を受けているうえにオセに比べてHPが高いので、サブノックのみを狙う戦い方は効率が悪い。したがって、以下のように戦おう。

操作キャラクターはカイルがオススメ。カイル以外の3人は作戦メニューで「素早い敵を倒せ」に設定し、ヒールのムダづかいを防ぐため、リアラとロニの防御を異なる数値にしておく。また、サブノックは地と水属性が弱点なので、スプラッシュ、エアプレッシャー、ストーンザッパーに攻撃晶術を絞ろう。

戦闘が始まったらカイルの通常攻撃→散葉塵→空破絶風撃で、サブノックをオセのいる画面右端へ追いつめる。このときカイル以外の3人は作戦通り晶術でオセを狙うため、敵ふたりにまとめてダメージを与えることが可能。晶術の連発でオセを倒したら、次はサブノックを狙う。カイルをサブノックの前に移動させつつガードを堅め、味方の晶術がサブノックに当ったのを確認してから連携を始めて倒すといい。なお、サブノックはHPが25%以下になると、強力な闇属性の晶術ネガティブゲイトを使うようになる。ネガティブゲイトで攻撃されると戦闘不能になりかねないので、R1ボタンでサブノックの残りHPに注意を払い、詠唱を始めたら攻撃して阻止すること。もし闇属性のダメージを軽減できる**シーブズマント**を持っているなら、ネガティブゲイトで狙われやすい前衛のカイルに装備させておこう。

空破絶風撃　当たった相手をふき飛ばす性質を持つ奥義。これで複数の敵を画面端に追いつめ、まとめて晶術で攻撃する戦法が効果的だ。
シーブズマント　装備すると風および闇属性の耐性は上昇するが、その反面光属性の耐性は低下する。普段は外しておいたほうが無難。

Event No. 20~23

Chart P178

アイグレッテ(10年後)～チェリク

ハイデルベルグで遭遇したエルレインによって、一行は10年後へ飛ばされてしまう。そこにロニとジューダスの姿はなく、カイルとリアラだけで旅を続けるのだった。

⑳ アイグレッテ(10年後) MAP P110
㉑ アイグレッテ港 MAP P90
㉒ 定期連絡船 MAP P92
㉓ チェリク MAP P112

ナナリーとの出会い

10年後の未来ではまずアイグレッテに移動し、そのあとリアラの提案に従って大神殿へ向かおう。そこで行われる出産式に立ち会うと、弓使いナナリーと出会い彼女が仲間に加わる。ナナリーからロニとジューダスがホープタウンにいることを教えてもらったら、彼らと合流するためアイグレッテ港にいるチケット売りに480ガルドを支払い、チェリク行きの定期連絡船に乗ろう。もしガルドが足りなくても、代わりにナナリーが支払ってくれるので安心だ。

なお、アイグレッテではミートローフを、アイグレッテ港ではナポリタンをそれぞれシェフから習得できる。これらが必要なら、船に乗る前に教えてもらうといい。ミートローフの習得に特別な条件はないが、ナポリタンの習得には料理の総合熟練度が9以上必要となっている。条件を満たしていないのなら、料理をして総合熟練度を上げてからシェフに話しかけよう。

チェリクでの買い物

アイグレッテ港から定期連絡船に乗ったら、横の甲板に移動してリアラに話しかけよう。そこでの会話が終了すると、自動的にチェリクに到着する。チェリクから先はヒートリバーへ向かうのだが、そこでの戦闘に備え防具屋でフレアマントを購入しよう。ただしこのマント、ナナリーは最初から装備しており、1枚はヒートリバーの宝箱から入手できるので、ここでは1枚だけ買えばいい。それと同時にジャガイモ、ニンジン、タマネギ、ライスを持てるだけ購入しておくこと。これらは、HPとTPを大幅に回復する料理**マーボーカレー**に必要な食材の一部で、残りのとうふとしもふりはヒートリバーを通過した先のホープタウンで入手可能だ。忘れずに食材を揃えておこう。

マーボーカレー　テイルズシリーズには欠かせない料理。ハンバーガーなど普通の料理と異なり、習得するには自分でレシピを作成するしかない(P24参照)。食材を店で購入した場合、1回の作成に420ものガルドが必要だが、効果を考えればそれだけの価値はある。

Event No. 24

ヒートリバー

ホープタウンを目指すカイルたちは、ナナリーの案内でヒートリバーを訪れる。ヒートリバーの異常に気づいた一行は、原因を探るため源泉へと向かうが……。

Chart P178

㉔ ヒートリバー　MAP - P114

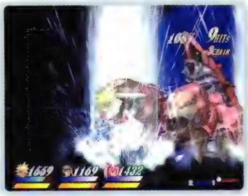
源泉を目指そう

ヒートリバーに到着したら、宝箱を回収しつつ記憶陣のある落とし穴を目指そう。途中の間欠泉と熱波地帯には注意が必要で、**間欠泉**に触れると最大HPの1%分、熱波に当たると最大HPの5%分それぞれダメージを受けてしまう。間欠泉がある所ではしばらく様子を見て、吹き出す位置を確認してから進もう。また熱波地帯では、画面右から熱波がある程度の間隔をおいて吹いてくるので、所々にある岩の左側に隠れてやり過ごすこと。もし、付近に岩がなく熱波を避けられないときは、必ず画面右に向かって移動するように。熱波を追いかけるように左へ進むと、連続してダメージを受けてしまうからだ。落とし穴に着いたら源泉でのボス戦に備えてHPとTPを回復し、忘れずにセーブしておこう。

BOSS ヴェパール

ヴェパールと戦う前に操作キャラクターをカイルにし、リアラとナナリーの作戦を「素早い敵を倒せ」に設定しよう。そしてヴェパールの反撃対策として、リアラとナナリーの攻撃晶術をスプラッシュのみに設定。ヴェパールは攻撃を受けると、泡を吐いて反撃してくるが、スプラッシュならばその泡を消しつつ攻撃できるので、スプラッシュ→カイルの連携でダメージを与えて倒すといい。なお、反撃の泡を受けると、一定確率で毒に冒されてしまう危険がある。そうなったら、すぐにパナシーアボトルを使って毒を治療すること。さらに全員フレアマントを装備し、敵の攻撃によるダメージを軽減できるようにしておこう。

戦闘が終了すると川が元に戻り、吊り橋が渡れるようになる。川底に沈んでいたアイテムを回収したら、吊り橋を渡ってホープタウンを目指そう。



間欠泉　川が増水した影響で、地面の所々から吹き出す熱泉。キャラクターに当たると最大HPの1%のダメージを受けるが、そのダメージで戦闘不能になることはない。ちなみに、源泉でヴェパールを倒し川の流れを正常に戻すと、以後吹き出さなくなる。

Event No. 25

Chart P178

ホープタウン

離ればなれになった一行は、ホープタウンで再会を果たした。そこでの話し合いの結果、現代へ戻るためアタモニ教団の聖地カルビオラへと向かうことになる。

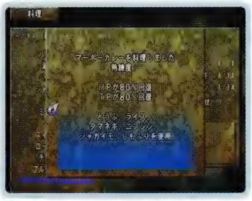
㉕ ホープタウン　MAP ◆ P116

ホープタウンでの行動

ヒートリバーを通過しホープタウンに着いたら、街の中心部にいるロニおよびジューダスと合流しよう。このあといずれかの建物に入ったあと墓付近に向かうと、ナナリーと宿屋へ行くことになる。そこで近況を語り合い、ナナリーの家に行けばホープタウンでのイベントは終了だ。ここから先は5人で旅をするため、戦闘に参加するキャラクターを4人選ぶ必要がある。戦闘メンバーを入れ替えたいときは、メニュー画面を開き△ボタンで隊列を変更すればいい。

クイズ本とマーボーカレー

ホープタウンでのイベントが終了したら、戦闘中一定時間敵の動きを止めるアワーグラスと、サブイベントで必要な**クイズ本**を入手しておこう。アワーグラスは雑貨屋付近で、クイズ本はナナリーの家でそれぞれ入手可能だ。なお、ここでクイズ本を手に入れておかないと、ほかの街にある追加問題を入手できないので注意（P295参照）。それと同時に、食材屋でとうふとしもふりを購入しておくこと。これらをチェリクで買った食材と組み合わせれば、HPとTPを大幅に回復するマーボーカレーが作成可能となる。回復の切り札として、今後の冒険に役立てよう。



フィールドの貴重なアイテム

ホープタウンの次はトラッシュマウンテンへ向かうのだが、その前にホープタウン付近のフィールドでアワーグラス、**リバースドール**、レモングミを回収しておこう。リバースドールとアワーグラスは特に貴重なので、忘れず手に入れておきたい。ちなみに、宝箱からリバースドールを入手できるのはこの場所だけだ。

クイズ本　テイルズシリーズについてのクイズが出題される貴重品。カイルの称号「クイズ王」と「ミスタークイズ」を得るために必要。

リバースドール　事前に装備しておくと、戦闘不能時に一度だけ復活できる。効果が発生すると壊れてしまうので、使いどころを考えよう。

Event No. 26

トラッシュマウンテン

過去に天上軍が廃棄物の投棄場所として利用していたというトラッシュマウンテン。一行は毒ガスに悩まされながらも、聖地カルビオラに向かってゴミ山の中を進む。

Chart P178

㉖ トラッシュマウンテン MAP P118

毒ガスに注意

トラッシュマウンテンでは様々な場所から毒ガスが吹き出しており、触れると最大HPの10%ものダメージを受けてしまう。毒ガス付近を進むときは、ガスに触れないよう慎重に通過すること。また、ここには分析装置とアイテムの入った箱が設置されている。箱を分析装置まで運べば中身を回収できるが、箱が毒ガスに触れると中のアイテムが変化してしまう（P118参照）。もし、毒ガスで箱の中身が変わってしまったら、箱を分析装置に入れる前に画面を切り替えて元に戻そう。なお、変化後のアイテムが欲しいなら、わざと箱を毒ガスに当てて変化させよう。

ベルセリウムを入手しよう

P119のマップの❾と⓮の箱からは、サブイベントで必要になるベルセリウムが入手できる。これをハイデルベルグの鍛冶屋ウィンターズに渡すと貴重なアイテムを作成してくれるようになるので、ぜひ手に入れたいところだ（P252参照）。これらを回収するには、まず地下を通過し❾と⓮の箱を調べて、箱を床下に蹴り落とそう。途中行く手を塞ぐ岩は、箱と同じように◉ボタンを押しながらどかすこと。そのあと再び地下を通過して床下に戻り、箱を分析装置まで運べばいい。なお、ほかの箱と同じく毒ガスに触れると中身が変化してしまうので、注意しながら運ぼう。

パズル部屋の通過方法

パズル部屋には、入ってすぐの部屋に3色のプレートがあり、赤が1、緑が3、青が5と、それぞれ数字が書いてある。これは、1回踏むと点灯してもう1回踏むと消える。そして、それぞれの扉には数字が書いてあり、点灯しているプレートの数字の合計と同じ数字の扉が開く仕組みになっている。例えば、9の扉を開けたいときは、すべてのプレートを点灯させ、4なら赤と緑のプレートを点灯させればいいわけだ。

Event No. 27

聖地カルビオラ

トラッシュマウンテンを通過したカイルたちは、アタモニ神団の聖地カルビオラにたどり着く。そこでリアラ出生の秘密を知り、衝撃を受けるのだった。

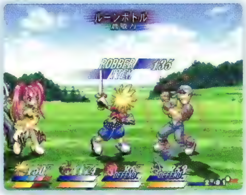
Chart P179

27 聖地カルビオラ MAP P120

カルビオラに向かう前に

カルビオラ付近のフィールドに出現するバシュカーおよびマンティコアからは、リファイン(P18参照)に必要なルーンボトルを盗める。一定確率で敵からアイテムを盗めるカイルのエンチャント「アイテム強奪」を特技や奥義にセットし、ここでルーンボトルを集めておこう。オススメは威力の低い蒼破刃で、「アイテム強奪」が成功するまで蒼破刃を繰り返すと効率よく集められる。このときほかのキャラクターは、作戦メニューで攻撃の数値を1に設定しておき、盗む前に敵を倒さないようにすること。ちなみにリファインを行うと、その回数に応じて4つの称号が得られる(P308参照)。これらの称号が欲しいなら、集めたルーンボトルを使って積極的にリファインしよう。なお、武器や防具などの装備品が余っているなら何らかのアイテムに変えて、各種グミが余っているなら**グミを組み合わせて**リファインの回数を稼いでもいい。

それと同時に、フィールドの宝箱からアイテムを回収しておきたい。入手できるのは、エリクシール、牛刀包丁、パイングミ、バジリスクの鱗、ルーンボトル。エリクシールは特に貴重なので、忘れず手に入れよう。



フォルトゥナとの出会い

カルビオラに到着したら地下に移動し、オブジェをソーサラーリングで撃とう。すると、クレリック2体およびモンク2体のパーティと戦闘になる。これらの敵はフィールドに出現するものとまったく同じで、これまでのように戦えば簡単に倒せる。素早く倒したいなら、シャドウエッジやネガティブゲイトで弱点を突けばいい。戦闘が終わったら、フォルトゥナがいる奥の部屋へ進もう。そこでの会話が終了すると、一行は現代のハイデルベルグへと戻ることになる。

グミを組み合わせて　アップルグミとオレンジグミをリファインすればミックスグミに、ミックスグミ同士ならミラクルグミといったように、より効果の高いグミに変えられる(P18参照)。この方法でグミの質を高めておけば、リファインの回数も稼げて一石二鳥だ。

Event No. 28

Chart P179

ハイデルベルグ

フォルトゥナの力で現代に戻った一行は、ハイデルベルグ城の前で目覚める。そして先の襲撃で傷ついたウッドロウの身を心配し、直ちに城へと向かうのだった。

㉘ ハイデルベルグ　　MAP P104

再びハイデルベルグへ

現代のハイデルベルグに戻ったら、玉座の間でウッドロウに謁見しよう。そこでの会話が終わったあと奥の部屋へ行くと、保管されていたレンズがエルレインによって奪われたことが判明する。その結果をウッドロウに報告したら、客室へと向かおう。このあとリアラが仲間から外れてしまうので、もし重要なアイテムを装備させているならこの時点で外しておくように。客室の兵士に話しかけて休んだあと、再びウッドロウに謁見すると、リアラがエルレインを説得するため単身アイグレッテに向かったことを知る。ウッドロウから勅命状を受け取ったら、街に立ち寄って準備を整え、次の目的地である地上軍拠点跡地を目指そう。

名匠ウィンターズ

カイルたちがハイデルベルグから地上軍拠点跡地へ向かう準備をしていると、装備品屋で**ウィンターズ**という男に出会う。ベルセリウムをウィンターズに渡すと、ランダムでアイテムを作成してもらえるのだ(P252参照)。ベルセリウムはトラッシュマウンテンで拾っておけば、この時点でふたつあるはず。狙い目は**ソウルクラッシュワンド**。これはゲーム中、この場所のこのタイミングでしか入手できないレアアイテム。フィールドに出てあらかじめセーブしておき、ソウルクラッシュワンドがもらえるまで**リセット**するといい。残ったベルセリウムは、パラライズチェック、ポイズンチェック、リバースドールがひとつずつ入った『装飾品セット・低レベル』と引き替えよう。

ウィンターズ　ハイデルベルグの装備品屋『ソウル&ソード』の経営者。妥協を許さない天才鍛冶師としても有名。幻の鉱石ベルセリウムを探しており、それと引き替えに様々なアイテムを作成してくれる。

ソウルクラッシュワンド　攻撃力230を誇り、知性が上昇するスロットが付加されている強力な杖。装備できるのは、リアラおよび今後仲間になるハロルド。知性が上昇すれば晶術の威力を高められるので、晶術の得意な彼女たちに装備させれば有効な武器となる。

リセット　L1、L2、R1、R2ボタンを押しながら、SELECTとSTARTボタンを押すと、ソフトリセットとなりタイトル画面に戻る。これを利用すれば、PS2本体でリセットするよりも時間を短縮できる。

Event No. 29

Chart P179

地上軍拠点跡地

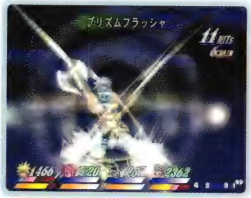
地上軍拠点跡地には、天地戦争時代に犠牲となった兵士がモンスターとなって現れるという。一行は飛行艇を求め、廃墟となった拠点に足を踏み入れる。

㉙ 地上軍拠点跡地　　MAP P121

探索を始める前に

地上軍拠点跡地の詰め所にはふたりの兵士がおり、彼らに話しかければアイテムを購入したり無料で回復してもらえる。地上軍拠点跡地を訪れたら、探索を始める前に詰め所で準備を整えよう。もし、ここに出現するモンスターと戦って苦戦するようなら、詰め所を拠点としてしばらく経験値を稼ぐといい。

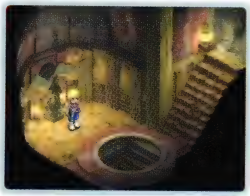
ロニのTPに注意



ここに出現するすべての敵は光属性が弱点。カイルとナナリーは前衛から通常攻撃で、ロニとジューダスは後衛から光属性の晶術デルタレイおよびプリズムフラッシャでそれぞれダメージを与えると効率よく倒せる。なお、リアラが仲間から外れたことにより、回復晶術を使えるのはロニだけとなる。この状態で、ロニに攻撃晶術を連発させるとTP不足に陥り、肝心なところでヒールが使えなくなってしまう場合も。したがって、ロニのTPには常に注意を払い、残り少なくなったら各種グミや料理で回復させよう。

格納庫を目指そう

地上軍拠点跡地での目的は格納庫にある**飛行艇**に乗り込むことで、そのためには**4つの封印**を解かなければならない。まず詰め所で苗木を入手し、植え込みに苗木を植えよう。次に地下通路を通り、最深部にある氷の柱をソーサラーリングで3回撃って破壊すること。そのあと炭を手に入れたら、暖炉に炭を置いてソーサラーリングで点火すればいい。3つの封印を解いたら、石像を翼の壁まで運んで、最後の封印を解除しよう。このあと格納庫で飛行艇に乗り込むと、アイグレッテへ到着する。



飛行艇　名称イクシフォスラー。製作者は天地戦争時代に活躍した科学者ハロルド。動力にはレンズを利用しているらしいが、詳細は不明。
4つの封印　飛行艇を悪用されないように施された木、水、火、翼の封印のこと。拠点内の仕掛けを解くことにより、解除できる。

Event No. 30

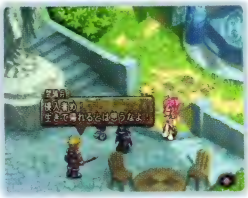
Chart P179

アイグレッテ

リアラを助けるため、一行は地上軍拠点跡地から飛行艇でアイグレッテを目指す。そこにはカイルたちの進入を防ぐため、多数の警備兵が待ちかまえていた。

30 アイグレッテ　MAP P84

街で準備を整えよう



アイグレッテに到着すると、すぐにセンチュリオン2体と戦闘になる。センチュリオンは地、水、火、風属性が弱点なので、これらの属性で攻撃すればラクに倒せる。戦闘が終わったら先へ進み、大神殿の前にある記憶陣でセーブしよう。大神殿に入るとエルレインとの戦闘になるが、その前に街へ向かえば宿屋などの施設を利用できる。そこで準備を整えてから、エルレインとの戦いに臨むといい。

BOSS エルレイン

エルレインは通常攻撃を受けるとプレスガードで反撃するので、まともに戦うと苦戦は免れない。その対策として、カイル以外の3人の作戦を「素早い敵を倒せ」に設定しておき、晶術でエルレインを狙わせよう。そして味方の晶術でエルレインがのけぞっているところに連携を始めれば、反撃を受けずにダメージを与えられる。カイルはいつでも連携を開始できるよう、エルレインの目前の位置をキープすること。このときエルレインの攻撃に応じてガードおよびマジックガードを使い分け、受けるダメージを少しでも減らすように。

飛行艇に乗り込もう

エルレインを退けると、リアラが仲間に復帰する。彼女を戦闘メンバーに加えたいなら、メニュー画面で隊列を変更しておこう。大神殿の外に出てフィリアから**ソーサラースコープ**を受け取ったあとは、飛行艇まで戻って飛行竜に乗り込むことになる。なお、戻り道の途中には、ソーサラースコープを利用して入手できるベルセリウム、バジリスクの鱗、マジカルポットがあるので、これらを回収しつつ進むこと。

ソーサラースコープ　知覚できないものを探知できるアイテム。L2ボタンを押すと使え、レンズを3枚消費する。ただし、白雲の尾根にある坑道内とEVENT51で訪れる外殻を除き、レンズが足りなくても使用可能。主に隠された仕掛けを起動させるときに使用する。

Event No. 31

飛行竜

リアラの救出に成功した一行は、逃げたエルレインを追い飛行竜に突入する。カイルたちの活躍によって、エルレインの野望は阻止されたに見えたが……。

Chart P179

31 飛行竜 MAP P124

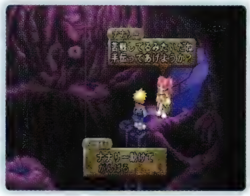
フェイクに注意

飛行竜では初めてフェイクが出現する。フェイクが擬態している宝箱を開けると戦闘になるので注意しよう。フェイクは一定確率でジューダス専用の装備品オリハルコンを落とす。なお、フェイクとはボスのグラシャラボラスと戦ったあと3回戦えるが、そのときは脱出中でセーブができないので、この時点で入手しておくといいだろう。

制御装置を破壊しよう

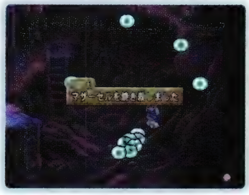
ここでは4つの制御装置を破壊し、動力室の扉を開く必要がある。制御装置を破壊する方法は共通で、制御装置をソーサラースコープで調べ、直後に出現するアラストル2体を倒せばいい。なお、制御装置1を除く各制御装置までには様々な仕掛けが施されている。以下を参照して2〜4の制御装置へ進もう。

消化液部屋の通過方法



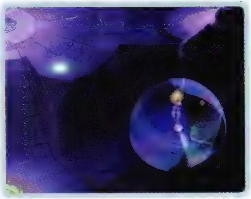
制御装置2の前の消化液部屋では、滑りやすい通路を渡ることになる。消化液に落ちると、通路に上がるまでHPが減り続けるため、慎重に進むこと。なお部屋から出ずに5回消化液に落ちると、ナナリーに助けを求めるイベントが発生する。彼女に頼めばそのまま通過できるが、ボス戦後にもらえるガルドが減るので(P217参照)、可能な限り自力で渡ろう。

マザーセルを狙おう



制御装置3の手前にあるセル部屋では、半透明のアメーバ状セルが次々に出現し、それに触れているあいだは徐々にHPが減少してしまう。画面右端にいるマザーセルをソーサラーリングで焼き殺せばすべてのセルは消滅、さらに制御装置3へ進めるようになる。セルはソーサラーリングで除去できるが、それらに構わずマザーセルのみを狙うこと。

梯子部屋の通過手順

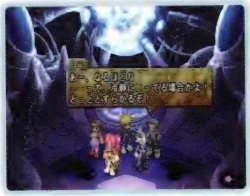


制御装置4へ向かうときは、P125のマップのリフト1に乗ろう。リフト1はソーサラースコープで見つけることが可能だ。梯子部屋を通過するには、4つの梯子を各設置ポイントに置いてルートを作らなければならない。最初は⑪の宝箱を開け、3つの梯子を回収する。次にP1P2P3に梯子を設置したら、⑩の宝箱からアイテムを入手すること。今度はP3の梯子をP4に置き直し、⑨の宝箱を開けつつP5の梯子をP6に移動させよう。そのあと4つの梯子を回収し、P5P7P8P9にそれぞれ梯子を置く。最後は⑧の宝箱を開け、リフト2を登って制御装置4へ向かえばいい。なお、制御装置4を破壊したあとは、梯子を動かす必要はなく移動床を使って戻ろう。

BOSS グラシャラボラス

戦闘に参加するのは、カイル、ロニ、リアラ、ナナリーがオススメ。ロニは「後衛を守れ」、リアラは「素早い敵を倒せ」、ナナリーは「お前に任せる」に作戦を設定しよう。このようにすれば味方が1カ所に集中せず、敵の攻撃で全員が1度にダメージを受けることが少なくなる。また、敵の攻撃に備えフレアマントを、さらに麻痺対策としてパラライズチェックを装備しておくこと。もしパラライズチェックが足りないのなら、魚鍋を料理して麻痺に耐性を付けておくか、パナシーアボトルで治療すればいい。準備が整ったら戦闘開始。カイルとロニは通常攻撃からの連携で、ナナリーとリアラは晶術で攻撃しよう。なお、グラシャラボラスは回避が高くこちらの攻撃を繋げにくい。したがって、コンボにこだわらず攻撃を繰り返して倒そう。

飛行竜からの脱出



グラシャラボラスを倒したら、飛行竜から10分以内に脱出しなければゲームオーバーになってしまう。まずは補助電源をソーサラースコープで調べ、スイッチを入れてリフト2に乗ろう。あとは非常口をソーサラースコープで調べ、飛行艇まで戻れば脱出できる。なお、消化液部屋でナナリーに頼っていなければ、この先の海岸の洞窟で入手できるガルドが残り時間に比例して増加するので、ホーリィボトルを使って素早く脱出するといい。もらえるガルドは「残り秒数×60+1000(100未満切り捨て)」。ただし、消化液部屋でナナリーに頼っていると時間に関係なく500ガルドだ。

Event No. 32~33

Chart P180

海岸の洞窟～蒼天都市ヴァンジェロ

飛行竜からの脱出に成功したものの、直後の爆発に巻きこまれてしまった一行。リアラの力でなんとか助かったが、そこにはカイルたちの知らない世界が広がっていた……。

32 海岸の洞窟 MAP・P129
33 蒼天都市ヴァンジェロ MAP・P130
EX 空中都市の残骸 MAP・P131

薬草を入手しよう

洞窟の内部にある宝箱の中にはガルドが入っており、その金額は飛行竜を脱出したときに決定される(P217参照)。ただし、この宝箱を開ける前に洞窟から出ると、手に入る金額が強制的に500ガルドになってしまうので注意すること。

洞窟の外に出たあとは、海岸にある岩場を通って先へと進もう。なお、この岩場の各所でソーサラースコープを使うと、セボリーやローズマリーといった、貴重な**薬草系のアイテム**を発見できる。ここは、P129にあるマップを参照しつつ、すべての薬草系のアイテムを手に入れておきたい。

施設を活用せよ

蒼天都市ヴァンジェロに入ると、おじさんが話しかけてくるので、まずは話を聞こう。そのあと2階へと移動して噴水の前へ行くこと。そこで今後のことについての話し合いをしたら、次の目的地へと移動できるようになる。

この街にはルーンボトル屋がいるだけで、店や宿屋はないように見えるが、道具や食材を購入する場合はショップマシンを、HPやTPを回復させたいときは回復施設を使用することでフォローできる。なお、回復施設は無料で利用できるので、周囲で経験値をかせぐときなどに役立てたい。

ちょっとひと休み

紅蓮都市スペランツァへ向かう途中にある未開の森の手前には、空中都市の残骸がある。この中に入って休むとHPやTPを回復できるため、未開の森へ入る前には、なるべく立ち寄っておこう。

薬草系のアイテム　セボリー、ラベンダー、カモミールなどの、キャラクターを強化するのに利用できるアイテムのこと。もちろんそのまま使ってもいいが、リファインすることで上昇させるパラメータを変更できる(P18参照)ので、その点もふまえて使っていこう。

Event No. 34

未開の森

Chart P180

つぎの目的地へ向かうも、道中には未開の森が広がる。ほかに道もなく、仕方なく森へと入っていくカイルたちだが、そこでは、巨大な毒草が行く手をさえぎっていた。

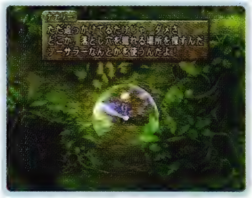
34 未開の森　MAP P132

ソーサラーリングで燃やせ

森の奥へと入っていくと、枯れ草が道をふさいでいる。これは、ソーサラーリングを使って燃やせば先へ進むことが可能だ。しかし、森の一番奥に生えている毒草だけは、ソーサラーリングだけで燃やすことはできない。まずは、来た道を戻り、毒草を燃やすのに必要なアイテムを集めてこよう。

ガルムの牙を入手しろ

毒草を燃やすためには、ガルムの牙が必要になるので、ガルムを捕獲することになる。捕らえ方は単純で、ガルムに接触して◎ボタンを押すだけでいいが、相手は逃げ足が速く、なかなか捕まえることができないのが難点。そこで、少しでも捕まえやすくするために、水辺にある岩をどけて道に水を引いたり、落ち葉の上でソーサラースコープを使って**落とし穴**を掘り、ガルムの移動範囲を制限するといい。捕獲に成功するとガルムとの戦闘に突入し、勝利すればガルムの牙を手に入れることができる。これを5個集めたあと毒草のところに戻れば、ガルムの牙の油で毒草を燃やして先へと進めるようになる。



ガルムとの戦い方

戦闘がはじまった直後、ガルムはFOEのショックスパイクを使う。これに触れたキャラクターは麻痺状態になってしまうため、何も対策をとらないとまともに戦うことができない。そこで、前衛にはパラライズチェックを装備させるかリキュールボトルを使っておき、麻痺を予防しておくこと。そして、後衛には「晶術を使わせるな」の作戦で味方がうかつに前に出てこないようにして援護させよう。これでラクに勝てる。

落とし穴　すばやいガルムの動きを止めるべく、カイルたちが掘ったもので、ここにガルムを追いこめば容易に捕獲できるようになる。なお、カイルたちがこの穴に落ちると仕掛けた罠がもとに戻ってしまうので、飛び越えるときは方向キーを進行方向へと押し続けておこう。

Event No.
35~36

Chart P180

紅蓮都市スペランツァ～黄昏都市レアルタ

もといた世界と違うことに違和感を抱く一行は、新たな街で得た情報から、この世界がエルレインの歴史改変によって作られたものだと確信する。

35 紅蓮都市スペランツァ MAP P134　36 黄昏都市レアルタ MAP P136

今の世界の状況は？

紅蓮都市スペランツァの内部は、蒼天都市ヴァンジェロと似たような造りになっている。ただし、**ショップマシンでは武器と防具**も扱っているので、ここで装備を充実させておくのも手だ。

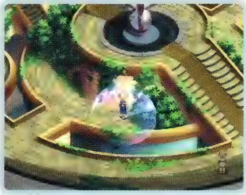
この街へ来たら2階へと上がり、中央に設置されている投影装置のところへ行こう。そこで世界地図を確認したあと、黄昏都市レアルタへと向かうことができるようになる。

ちなみに、ここの配給所には最初は誰もいないが、世界地図を見たあとに行くと、ひとりのおじさんに会うことができる。このとき彼に話しかけると「黄昏都市レアルタにいる息子に届けものをしてほしい」と言われる。ゲームの進行とは関係ないが、引き受けておいてもいいだろう。

資料室で歴史を知る

黄昏都市レアルタに入ると、回復施設のある部屋へと移動する。そこにいる街の人に話しかけたあとは、2階へと行こう。2階の中央部をとりまく壁の一部には、薄紫の煙に囲まれた壁があり、ここでソーサラースコープを使うと、その奥の資料室に入ることができるようになる。中にある映写機を操作することで、映像資料を見ることが可能だ。これを見終えて資料室を出たら、光のほこらへと向かおう。

なお、紅蓮都市スペランツァで**頼まれていた届けもの**は、黄昏都市レアルタの配給所にいるおじさんの息子に渡せば、お礼にエリクシールがもらえる。



ショップマシンでは武器と防具　改変現代の中で、ショップマシンで武器や防具が購入できるのは紅蓮都市スペランツァのみ。街の人たちの印象が「戦う人」というイメージではないので、なぜここに……という気がしなくもないが、とりあえず、用意されているのなら、ありがたく利用させてもらおう。

頼まれていた届けもの　以前に届けものを引き受けるのを忘れていても、光のほこらに行かないうちは大丈夫。いったん紅蓮都市スペランツァへと引き返し、配給所にいるおじさんに話しかけると、届けものを受け取ることができる。ちなみに、引き受けていない場合に息子と話すと、彼ら親子が別々の街で暮らす理由が明らかになる。

Event No. 37~38

Chart P181

光のほこら～ダイクロフト(1)

ゆがめられた歴史をもとに戻すべく、光のほこらからダイクロフトへと向かう一行。そこには、エルレインと志をともにする強大な敵が待ち受けていた。

37 光のほこら MAP 138 38 ダイクロフト(1) MAP P139

BOSS ダンタリオン

光のほこらからダイクロフトへ移動すると、記憶陣がある。直後にはボスのダンタリオンがひかえているので、まずはここでセーブしておこう。なお、この戦いでは相手が中級晶術や上級晶術を連発してくるため、必然的に受けるダメージが多くなる。そこで、あらかじめリアラとロニを戦闘メンバーに組み入れておき、HPの回復係として活用するといい。

ダンタリオン戦には、ダンタリオンのほかに、セージも2体参戦しており、下手に戦うと混戦状態になる。ここは、カイルひとりが最前線に立ち、ダンタリオンとセージを画面右側に足止めしながら、残りの3人が「晶術を使わせるな」で援護する、という形で戦っていくといいだろう。または、リアラだけが「晶術を使わせるな」で完全に後衛に位置し、残りのふたりを「お前にまかせる」で自由に行動させ、相手の晶術の攻撃目標を分散させるのも手だ。

夢の世界

エルレインに会うと、カイルたちは**夢の世界**へ飛ばされる。まずはデュナミス孤児院に行くと幼少時代のカイルがいるので、そこへ向かおう。ここでカイル、ロニと合流すると、次はナナリーの夢の世界、ホープタウンへと移動。宿屋の横にいるナナリーと会話をしたあと墓場へ行こうとすると、ナナリーはそれをいやがるが、ここで再度墓場へと移動すれば、ナナリーの夢の世界から出られる。最後に、ジューダスの夢の世界へ行くが、ここは会話イベントが終了すれば、自動的に先へと進むことが可能だ。

以上の手順で夢の世界を出たあとは、エルレインとの会話がはじまる。これが終了すると、リアラの力で1000年前の世界、天地戦争時代へと移動する。

夢の世界　夢を見ている当人の思ったように構成される世界。ここに出現する店や宿屋といった施設には誰もおらず、利用はできない。また、宝箱なども無く、新たにアイテムが手に入ることもない。街からも出られないので、ここではクリアだけを考え、先へ進もう。

Event No.
39~40

Chart P182

地上軍拠点～物資保管所

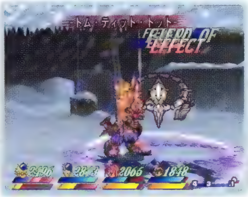
エルレインの野望を阻止すべく、リアラの力によって、1000年前の世界へと移動するカイルたち。そこで一行は、新しい仲間との出会いを果たすことに。

39 地上軍拠点	MAP ◆ P140	40 物資保管所	MAP ◆ P144

BOSS HRX-2

地上軍拠点に到着し、ほかの場所を探索しようとすると、いきなりマシン(HRX-2)と謎の女性が出現する。そしてこのHRX-2との戦闘となる。

HRX-2は、FOEを多用するのが特徴。これで自分に近づく相手をステータス異常にしつつ、ふつうに攻撃も仕掛けてくる。しかし、それほどHPが多くはないので、カイルが前衛で攻撃を続け、後衛の3人が「晶術を使わせるな」で援護していれば、ラクに勝てるだろう。HRX-2はHPが25%以下になるとメルトダウンを使ってくることがある。これは、周囲のキャラクターを瞬時に戦闘不能にする技だが、使用と同時に自爆するため、全滅さえしなければ戦闘には勝利できる。なお、勝利後にHRX-2のシンボルを調べるとパワードスーツが手に入る。



物資保管所でアイテム探し

謎の女性、ハロルドがパーティに加わったらラディスロウへ行き、次に物資保管所へ向かおう。

物資保管所ではまず、セルチップ、ジーンチップ、バイオチップの3種類のアイテムを探し出し、さらにそれらのアイテムを使って、マスターキーを手に入れるのが目的となる。ちなみに、物資保管所の内部で行動できる時間は10分間。探索の途中で時間が足りなくなったら、いったん物資保管所から出れば、制限時間をもとに戻すことが可能だ。ただし、各種チップを持ったまま物資保管所を出ると、チップが崩壊し、再度取りに行くハメになるので注意。

マスターキー入手後は、いったん物資保管所を出て、セーブをするなど態勢を整える。そして、今度はセルキーとバイオキーを探そう。なお、セルキーおよびバイオキーもチップと同様、持ったまま外に出ると崩壊するので気をつけたい。

セルキー、バイオキーを各種チップと同じ要領で手に入れたら、資材コンテナを開けて中に入っている部品を回収し、地上軍拠点へと戻ろう。

Event No.
41~42

Chart P182

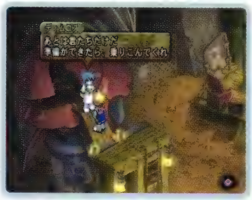
地上軍拠点～ダイクロフト(2)

ディムロスたちは、とらわれの身であるクレメンテやアトワイトらを救うため、ダイクロフトへ。そして、カイルたち一行もその作戦に同行する。

41 地上軍拠点 MAP P140
42 ダイクロフト(2) MAP P146

いざダイクロフトへ

地上軍拠点に入り、ラディスロウへと行く前に、パーティからハロルドが離脱する。このあと、あらためてラディスロウへと向かい、リトラーたちと会話をしたら、カーレルの部屋へ行って休もう。つぎに作戦会議室へ移動し、そこから格納庫へ行ったあと、ディムロスと会話をすること。ここでマシンに乗りこむと、カイルたちはダイクロフトへと向かうことになる。



ダイクロフト突入から脱出までの流れ

ダイクロフトに着くと、その直後にアラストル2体との戦闘に突入。これは、前衛の武器攻撃と後衛の晶術で集中攻撃をすれば問題なく勝てる。

自分たちの乗ってきたマシンの横には、アイテムの購入および治療のできる有償サポートロボと、記憶陣が設置されている。アイテムが残り少なくなってきたときなどは、ここで補給をするといい。

ダイクロフト内で遭遇するモンスターのシンボルは、それぞれ視界を持っているのが特徴。キャラクターがその視界内に入ると突進してきて、接触すると戦闘となる。敵の視界はソーサラースコープで確認できるため、チェックしながら移動すれば、よけいな戦闘を回避しつつ進むことも可能だ。

なお、通路の中央にある柱を調べても戦闘に突入するが、これに勝利するか逃走に成功すれば、正しい行き先が示される。それを参考にして先へ進み、ディムロスたちと合流したあとクレメンテらを救出したら、次は制御室へ向かおう。

制御室に着くと、アヴェンジャーおよびメイガスのパーティとの戦闘が始まる。さらに、この戦闘に勝利しても、5分間は連続で襲ってくる敵と戦い続けることになる。どちらの戦闘も、自分たちのHPに気をつけてさえいれば勝てるので、落ち着いて戦おう。5分間の戦闘が終了すれば、あとは来た道を戻って格納庫へと向かうだけ。格納庫へ着くと、自動的に舞台は地上軍拠点へと移ることになる。

Event No. 43~45

地上軍拠点〜地上軍拠点

バルバトスにさらわれたアトワイトのことよりも、軍の作戦に重きを置くディムロス。これに納得がいかず、ディムロスに直談判に行くカイルたちだったが……。

Chart P183

43 地上軍拠点 MAP・P140
44 物資保管所 MAP・P144
45 地上軍拠点 MAP・P140
EX 空中都市の残骸 MAP・P131

ハロルドと物資保管所へ

ダイクロフトから戻ると、作戦会議室でディムロスたちとの会話になる。話し合いが終ったら地上軍拠点を出て、ハロルドとともに物資保管所へと向かうこと。物質保管所に到着するとすぐに、ハロルドがパーティを離れて物資保管所の奥にあるソーディアン研究室に入っていく。ここで地上軍拠点へと戻ってもいいのだが、その前に自分たちも物資保管所へ入り、ソーディアン研究室に行ってハロルドに話しかければ、ピヨハンをもらうことができる。

ちなみに、物資保管所の内部は、以前に訪れたときと同様に10分間の制限時間がある。もし、中に入ってしまったときは、時間切れになる前にソーディアン研究室に入るか、物資保管所の外へ出ること。

ディムロスと会話

ハロルドを物資保管所に送り届け、地上軍拠点に着いたら、ラディスロウ内部にあるディムロスの私室兼公務室に行こう。ここでディムロスと会話をしていると、その途中で伝令がやってきて、バルバトスにさらわれたアトワイトがスパイラルケイブにいることがわかる。そこで、ディムロスとの会話が終了したら、ディムロスに協力するため次の目的地であるスパイラルケイブへと向かうことになる。

ちなみに、スパイラルケイブの奥ではボス戦が控えているため、回復用のアイテムなどは、地上軍拠点にいるうちに買いそろえておくといい。

空中都市の残骸を活用しよう

スパイラルケイブへと向かう途中には、空中都市の残骸がある。これは、以前に未開の森の付近にあったものと同じように、中で休むことによって、HPとTPを回復することが可能だ。ここを拠点として、周囲にいるモンスターを相手に経験値を稼いでから先へと進んでもいいだろう。

Event No. 46

Chart P183

スパイラルケイブ

アトワイトの居場所が判明し、一行はスパイラルケイブへと救出に向かう。しかしそこには、バルバトスによって仕掛けられた罠が待ちうけていた。

46 スパイラルケイブ　MAP P150

スパイラルケイブのお宝を回収せよ

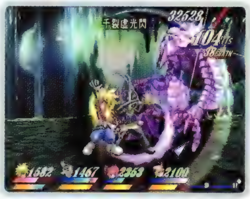
ここでは入り口からアトワイトのいる場所まで、ほぼ一本道。途中には薬草系のアイテムやベルセリウムなどがあるため、確実に入手しておきたい。なお、ベルセリウムは、地面の色が違う部分の近くでソーサラースコープを使えば取ることができる。

BOSS ハルファス

ハルファスには、こちらの通常攻撃をいきなり当てようとしても、防御や回避をされることが多い。しかも、攻撃の直後に強烈な反撃を行ってくるので、ふつうに攻撃を仕掛けるのは危険だ。オススメは、後衛キャラクターに「晶術を使わせるな」を設定して晶術を連発させ、それが当たったところへ通常攻撃を行う戦法。後衛は誰でもいいが、前衛は、連続攻撃を狙いやすいカイルとジューダスがいいだろう。

なお、味方が晶術を詠唱中のときは、カイルはつねに**敵の近くに位置**し、晶術が当たる瞬間を待とう。ただし、戦闘中に敵がスピリッツブラスター状態になっているあいだは攻撃するだけムダなので、通常状態になるのをひたすら待つ以外にない。

敵は、HPが25%以下になるとメルトダウンやスパークヴォルトといった、強力な攻撃を行うようになる。メルトダウンの場合は直前にエマージェンシーを使ってくるため、それを確認してからダッシュで敵から大きく離れれば回避は可能。逆に、スパークヴォルトは予備動作が短く、後衛を狙ってくるために、確実に回避するのは困難だ。どちらの攻撃も、受けるとほぼ確実に戦闘不能になるので、そのときはすぐにライフボトルを使うか、パーティにリアラがいるならレイズデッドで回復させよう。



敵の近くに位置　ハルファスに対し、通常攻撃がうまくヒットさせづらいのは上で述べたとおり。そこで、味方の晶術からの連携を狙うわけだが、このときあまり離れていると、晶術が敵に当たったあと、通常攻撃を当てるタイミングを逃しやすい。理想の立ち位置は、敵からカイル1体分くらい離れた場所。ここでガードを行って敵の攻撃を耐えつつ、攻撃しやすいポジションをキープしておこう。

Event No. 47~50

Chart P183~184

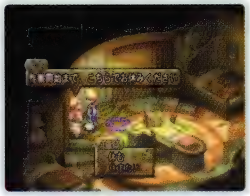
地上軍拠点～ダイクロフト(3)

ソーディアンが完成し、いよいよダイクロフトへ本格的な突入を行なう地上軍。カイルたちもともに乗りこむが、そこにはバルバトスが待ち受けていた……。

47 地上軍拠点 MAP P140
48 物資保管所 MAP P144
49 地上軍拠点 MAP P140
50 ダイクロフト(3) MAP P152

ダイクロフト突入

地上軍拠点へと入り、ラディスロウへと向かうと、リトラーたちとの会話になる。その直後、ハロルドといっしょに物資保管所からソーディアン研究室へ行こう。ハロルドがいったんパーティから離脱したあと物資保管所を出ると、ソーディアン完成を待って地上軍拠点へ移動する。そして、リトラーと会話をしたあとにカーレルの部屋へ。そこで休んだあと作戦会議室へ行くと、もう一度ハロルドがパーティに加わり、ダイクロフトへの突入が始まる。



なお、ダイクロフト内部の序盤には記憶陣が配置されている場所がないので、不安であれば、カーレルの部屋で休んだあとにセーブしておくといい。

いざダイクロフトへ

ダイクロフトの内部に入ったら、まずは制御室をめざして進むことになる。ちなみに、回復用のアイテムなどが残り少ないときは、ラディスロウへ戻れば、補給部隊からアイテムを購入可能だ。また、衛生兵に765ガルド払えば、HPやTPを回復できる。

途中、エレベーター室へと到着すると、敵の策略によって足止めを受けてしまい、4分間にわたってエレベーターが使用不能となってしまう。なお、足止めされているあいだには、次々と敵シンボルが出現、これに触れると戦闘へと突入する。もし戦いたくないときは、部屋の外周を走り回るなどして、敵シンボルを回避し続けること。

制御室の前には天上軍兵士がいるが、彼らは全員投降するために戦闘は行われない。この天上軍兵士たちに話しかけると、**スロットレベルの高い武器や防具**が手に入るので、必ず入手しよう。なお、これらのアイテムは天上軍兵士全員から手に入る。

スロットレベルの高い武器や防具　ここで手に入るスロットは、シンキング、フラックスなど、いずれもレベルが5になっているものばかり。ただし、これらのベースとなる武器や防具は、攻撃力や防御力が低いため、リファインを行ってから活用するといいだろう。

BOSS バルバトス2

バルバトスには、単純に通常攻撃を当ててもうまくヒットさせづらい。そこで、前衛として戦うのはカイルのみにして、残りの3人は「晶術を使わせるな」で援護にまわるのが理想。これで、味方の晶術が当たったところに、カイルが通常攻撃からの連続攻撃を当てていくといい。

なお、この戦闘中にアイテムを使うと、バルバトスが**シャドウエッジでカウンター**を狙ってくる。そのため、HPを回復するときは晶術を使ったほうがいい。どうしてもアイテムを使いたいときは、バルバトスの攻撃動作中や、バルバトスがこちらの攻撃を受けてのけぞっているときを狙っていけば、カウンターを受けることなくアイテムが使用できる。ちなみに、カイル以外の3人が戦闘不能になっている場合だけは、カイルがアイテムを使っても、バルバトスはカウンターを行わないので覚えておこう。

攻撃を続けているうちに、バルバトスは残りHPが50%以下になると、ポイゾニック・フィールドを使ってくる。これは、バルバトスの周囲にいるキャラクターを毒状態にする効果があるが、避けようと後退すると追いつめられることが多い。HPの回復は後衛にまかせ、カイルにリキュールボトルを使ったあとは、ひたすらバルバトスに攻撃を続けよう。

さらに、バルバトスのHPが20%以下になると、今度はエクセキューションで攻撃してくる。これによってカイルが戦闘不能になった場合は、カウンターを覚悟してでも、ライフボトルをカイルに使ってバルバトスの前進をくい止めたい。ちなみに、EVENT1の戦闘から、このバルバトス戦に勝利するまでの戦闘で、一度も各種グミを使っていなければ、先頭のキャラクターが「グミ嫌い」の称号を獲得できる。

神の眼に向かえ

バルバトスに勝ったあとは、制御室を出てダイクロフト方面へ向かい、ディムロスたちのあとを追おう。なお、ディムロスたちに合流すると、そこからしばらく先はアイテムを購入できなくなる。手持ちのアイテムが少ないときは、ラディスロウにいる補給部隊から忘れずに購入しておこう。

シャドウエッジでカウンター　アイテムを使われると「アイテムなぞ使ってんじゃねえ！」と言いつつ反撃してくるバルバトス。これは、戦闘参加メンバーにハロルドがいるときに行う「勝手にスペクタクルズ」によって、自動的にスペクタクルズを使った場合でも同様の仕打ちを受けてしまう。

Event No. 51~52

外殻～18年前のダイクロフト

カイルたちは、バルバトスを追って18年前のダイクロフトへと向かう。そこではなんと、バルバトスがあのスタンたちを相手に戦っていた。

Chart P184

51 外殻 MAP P154　52 18年前のダイクロフト MAP P156

アイテムを拾いつつ進め

外殻では、ダイクロフトを目指して先へ進むのみ。ただし、途中には宝箱が配置されているので、これを取り逃さないようにすみずみまでチェックしよう。

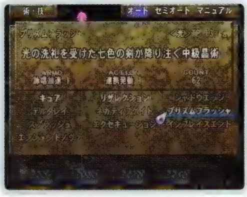
ここでは、ときおりフェンリルというモンスターが出現する。カイルかハロルドが、アームドエンチャントに「アイテム強奪」をセットした状態で、このモンスターに特技や奥義で攻撃をすると、ごくまれに**オールディバイド**というアイテムを強奪することが可能だ。このアイテムは、戦闘中に使うと敵味方すべての攻撃によるダメージを半減するという便利なもの。もしも、ここにきた時点で所持していないのであれば、今後の強敵との戦いにそなえて、できれば2～3個はストックしておきたい。

なお、外殻では、どこにいてもセーブができる。ダイクロフトへ入ると、そのままティアマット戦に突入するので、その前にセーブをすませておこう。

BOSS ティアマット

ティアマットは光属性を持つ攻撃に弱い。そこで、戦闘開始直後に、メニューで後衛キャラクターが使う晶術を、回復系の晶術および、プリズムフラッシャやディバインセイバーに固定しておこう。それに加えて、作戦を「晶術を使わせるな」にするといい。なお、光属性の晶術を使えないキャラクターは、そのキャラクターの持つ晶術のなかでも、攻撃力の高いものを用意しておくこと。

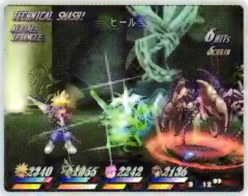
準備が整ったら、前衛はカイルひとりにまかせて、後衛3人には晶術の援護をさせる。そして、晶術が当たったところに、カイルが通常攻撃からの連続攻撃を狙っていくといいだろう。敵はHPが低いので、この戦法で確実に勝てるはずだ。



オールディバイド　敵、味方全体の受けるダメージが半分になる。一撃で戦闘不能に陥ることを妨げるアイテムだ。ボスモンスターのような、強敵との戦いで威力を発揮する。一回で与えるダメージが少ないので戦闘時間が長びく分、全滅する確率は減る。

神の眼のもとへ

ティアマット戦に勝ち、スタンたちとの会話が終わったら、バルバトスが待つ神の眼へと向かおう。



ダイクロフト内部には、ウィザードというモンスターが出現することがある。このモンスターは、中級および上級晶術を多用してくるので、少し気を抜くとあっという間に全滅する可能性が高い。ウィザードに先に晶術を使われる状況が多い場合は、味方の使う晶術を詠唱速度の短いものに限定し、相手の詠唱をジャマしつつ戦おう。また、それでも勝てないと感じたら早めに逃走することも重要だ。

神の眼に着く直前には記憶陣があり、その付近には有償サポートロボが控えている。アイテム補給および回復を行ったら、忘れずにセーブしておくこと。

BOSS バルバトス3

バルバトスは、アイテム使用に対してのカウンターはしないが、回復晶術を使うとエクセキューションでカウンターを行ってくる。そこで、戦闘開始直後に、全員の回復晶術を使用不可の状態にしよう。

序盤は、バルバトスのTPを減らすためカイル以外の作戦を「晶術を使わせるな」に設定し、後衛が晶術を当てたところにカイルが通常攻撃を当てる戦法でダメージを与えていく。バルバトスのHPが50%以下になると、すべての晶術に対してエアプレッシャーでカウンターを使ってくるようになるので、すぐに作戦画面を開いてカイル以外の攻撃を1に設定すること。

カウンター対策を設定したら、カイルの周囲に味方キャラクターがいない場所で、カイルの晶術を使う。バルバトスは当然エアプレッシャーでカウンターを狙ってくるため、すかさず■ボタンと⬆の同時押しで詠唱をキャンセルして、エアプレッシャーの攻撃範囲からダッシュで逃げよう。これを連続で行っていれば、いずれバルバトスのTPはゼロになる。そのあとも、R1ボタンでバルバトスのTPをこまめにチェックし、TPが10になる直前で再びカイルに晶術を使わせる……という方法を繰り返すといい。

カイル以外は、バルバトスのTPが10以下になったら回復系晶術を使えるように設定し直し、作戦を「お前にまかせる」にして、攻撃を3にする。あとは、バルバトスを倒すまでこの設定で戦おう。

以上の戦法がうまくいかないときは、バルバトスのHPが残り50%をきった時点でオールディバイドを使えば、うまく実行できるようになる。

Event No. 53~58

Chart P185~186

ハイデルベルグ～チェリク

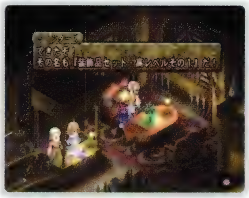
現代へと戻ってきたカイルたちは、事のてん末をウッドロウに報告に行く。しかしそのあと、またもやエルレインによる歴史介入が行われようとしていた……。

53 ハイデルベルグ MAP P104 / 54 地上軍拠点跡地 MAP P121 / 55 アイグレッテ(10年後) MAP P110
56 アイグレッテ港 MAP P90 / 57 定期連絡船 MAP P92 / 58 チェリク MAP P112

ハイデルベルグで下準備

ハイデルベルグへ戻ってきたら、まずはウッドロウに会いに行く。これまでのことを報告して客室で休むと、リアラに起こされるので、そのあとふたりで公園へと移動しよう。リアラと会話をしているとロニが呼びにくるため、ふたたび客室へと向かうこと。そこでハロルドから時空の変化の話を聞いて、いよいよ地上軍拠点跡地へ行くことになる。

ちなみに、この時点でベルセリウムを持っているなら、装備品屋にいるウィンターズに渡して、装備品や装飾品などを作ってもらう(P252参照)のも手。必ずしも貴重なものを入手できるわけではないが、運がよければ**大幅な戦力アップにつながる武器や防具**などが手に入る。



10年後の世界へ

地上軍拠点に入ったあとは、ひとまず詰め所に入って休むといい。必要があれば補給部隊からのアイテム補充や、記憶陣でのセーブなども行っておくこと。地下にある格納庫へ行くと、ハロルドが飛行艇からレンズを持ってきて、10年後の世界へと移動する。後戻りはできないので、やり残していることがあったらその前にすませておこう。

エルレインの情報を集める

10年後の世界では、カイルたちはストレイライズ大神殿に到着する。アイグレッテに向かったあと街を出たら、アイグレッテ港へ行き、そこでチケットを購入して船に乗ろう。定期船のなかで船長に話しかければ、チェリクへと移動することができる。そこからは、徒歩で聖地カルビオラへ向かうこと。

大幅な戦力アップにつながる武器や防具　ウィンターズからいいアイテムを入手したいなら、まずはセーブしておこう。そして、装飾品セット・高レベルその1、福袋セット、マム・ベインといった貴重なアイテムが手に入るまで、何度でもやり直せばいいのだ。

Event No. 59

Chart P186

聖地カルビオラ／カタコンベ

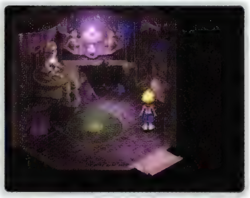
聖地カルビオラへ到着した一行はエルレインのもとへ。しかし、ようやくたどり着いたものの、側近のガープに行く手を阻まれてしまうのだった。

59 聖地カルビオラ／カタコンベ MAP P120/158

カタコンベを抜けて転生の門へ

聖地カルビオラに入ってすぐの場所には、記憶陣が用意されている。この付近にモンスターは出現しないが、先に進むと強敵が数多く登場するので、念のためにここでセーブをしておいてもいいだろう。

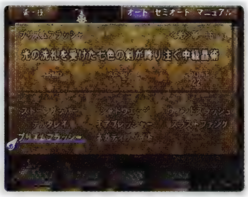
カタコンベに入ったら、らせん状の階段を下へと降りていくことになる。途中、階下へと続く部屋にクモの巣がはっているところがあるが、これはソーサラーリングで焼き払って先へと進むこと。このあとも道なりに進み、転生の門に向かおう。



カタコンベに備えて

カタコンベに出現する敵は、これまでに戦ってきたものよりも強くなっており、油断していると全滅してしまうこともしばしば。そこで、まずはメニューで作戦をしっかり調整してから戦闘にのぞもう。

オススメは、カイルが前衛に立って戦い、通常攻撃で敵の足止めを行う一方、残りの3人の作戦を「晶術を使わせるな」もしくは**「空の敵を狙え」**に設定して、おもに晶術による攻撃でダメージを与えていく戦法。カタコンベには、光属性が弱点のモンスターが数多くいるので、使う晶術をプリズムフラッシャやディバインセイバーにしぼっておくと効果的だ。もちろん、光属性の晶術が効きにくい相手に対しては、弱点に対応した晶術を使いつつ攻撃して、より効率よく戦っていくことも必要となる。

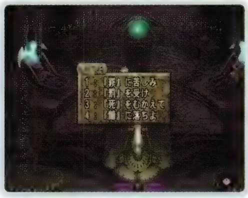


自分たちが晶術を使うより早くモンスターの晶術が発動してしまう、という状況が多い場合は、自分たちは上級晶術を使用せず、中級晶術をメインに戦ったほうが無難。また、晶術のアームドエンチャントには詠唱加速をセットしたり、装備も詠唱速度がアップするスロットがついているものを選ぶこと。

空の敵を狙え カタコンベには、空中に浮いているモンスターが多く出現するが、これらのモンスターは、前衛を無視して後衛に直接攻撃をすることがある。作戦「空の敵を狙え」なら、そういう状況にもすばやく対応してくれるので、一方的に押されることが少なくなるのだ。

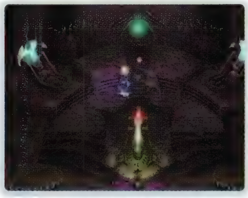
転生の門の謎を解け

転生の門の前には巨大な鐘があり、これが道をふさいでいて、先へと進むことはできない。そこで、まずは巨大な鐘から行くことのできる4ヵ所の部屋で、先へと進むための仕掛けを作動させよう。



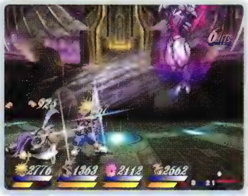
各部屋にはヒントがあるが、それによると、この仕掛けを解くには部屋ごとにあるロウソクに特定の順番で火をつけ、最後に巨大な鐘を鳴らせばいい、ということがわかる。また、ほかのヒントには、ソーサラーリングを使えばロウソクに火をつけたり鐘を鳴らすことができる、ということも判明する。

なお、闇の祭壇がある部屋の石碑を見ると、ロウソクに火をつける順番が確認できる。しかし、普通に◎ボタンで読めるヒントは実は偽物で、本物のヒントは、石碑の前でソーサラースコープを使ったあとに現れるのだ。それに従い、闇の祭壇、罰の祭壇、罪の祭壇、死の祭壇の順にロウソクを点火したあと巨大な鐘を鳴らせば、先へと進めるようになる。

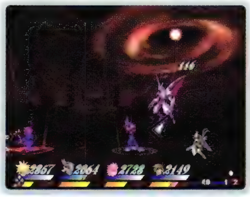


BOSS ガープ

ガープは、パーティーの頭上を自由に飛び回っているため、動きをとらえにくい。また、ときおりバリアという技で体をおおい、晶術を受けても、動きが止まらない状態になる(晶術によるダメージだけは受ける)。そのため「晶術で動きを止めたところへ連続攻撃」という基本的な連携が、非常にやりづらくなっている。この戦いでは、とにかく敵がひんぱんに左右に移動するため、どのキャラクターも通常攻撃と晶術の両方で戦えるようにしておきたいところ。そこで、各キャラクターの作戦は「お前にまかせる」に設定しておくといいだろう。



戦闘が始まると、その直後にガープは突風で攻撃をしてくる。この攻撃を止めるのは困難なので、ここはある程度のダメージを覚悟で、ガードをすること。そのあとは、通常攻撃、晶術など、キャラクターごとに得意な攻撃で地道にダメージを与えていこう。なお、ガープは地、水、光、闇属性の攻撃に耐性があるため、晶術で攻撃するときは、火または風属性の晶術を使うといい。



なお、また、ガープの技はどれもダメージが大きいので、全員が一気に倒されないように、1ヵ所に固まって戦うことだけは避けること。キャラクターのHPにはつねに気を配り、回復晶術で追いつかない部分は、アイテムを使って補っていこう。

Event No. 60~65

Chart P187~188

地上軍拠点跡地～クレスタの街

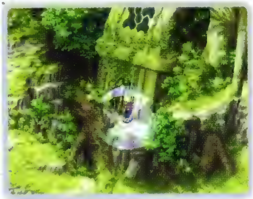
リアラの真実を知ってしまったことで、今後、どう戦えばいいのか悩むカイル。何かの指針になればと、英雄たちの助言を聞き回ることにするが……。

60 地上軍拠点跡地 MAP P121
61 ハイデルベルグ MAP P104
62 アイグレッテ MAP P84
63 クレスタの街 MAP P74
64 ラグナ遺跡 MAP P76
EX アクアヴェイル MAP P170
EX ねこにんの村 MAP P171
EX 鍛冶屋のテント MAP P172
EX 小屋 MAP P172

英雄たちの話を聞く

10年前の世界から戻ってきたあとは、世界の各地にいる英雄、すなわちウッドロウ、フィリア、そしてルーティに会わなければならない。ただし、いきなりクレスタの街に行ってもルーティはいないので、まずはハイデルベルグとアイグレッテの両方に行き、ふたりとの会話をすませておくこと。

ルーティとの会話後は、カイルとリアラでラグナ遺跡に行くことになる。ラグナ遺跡では最上階へと向かえばいいが、以前に訪れたときに行けなかった場所の先にはレッドサフランやベルセリウムなどがあるので、まずはこれらを入手しておくといいだろう。なお、先に進むためには、隠し扉の前に立ってソーサラースコープを使えばOKだ。最上階にたどり着くと、リアラとの会話が行われてから、自動的にクレスタの街にあるデュナミス孤児院へと戻る。そこでロニに呼ばれたあと、デュナミス孤児院から出るとホープタウンの近くに神のたまごが出現。これで、いよいよ神のたまごへと行けるようになる。



世界をまわろう

イクシフォスラーに乗れるようになった時点で、これまでは行くことのできなかった場所への移動が可能となる。**アクアヴェイル**やねこにんの村といった場所をはじめとして、武器や防具を作ってもらえる鍛冶屋のテント、これまで自分の見てきたスクリーンチャットを見ることができる小屋など、行ける場所によって、その役割も様々だ。いずれもクリアするためには行く必要のない場所ではあるが、見ておいて損はないだろう。なお、これらの場所の詳細についてはP242以降のサブイベントページを参照のこと。

アクアヴェイル　神のたまごへと行く前に、一度は寄っておきたいのがアクアヴェイル。ここでは、アイテムはもとより、武器や防具も強力なものがそろっている。また、宿泊施設にあたる旅籠シデンでは、紫電という武器が手にはいるので、ぜひとも入手しておこう。

Event No. 66

Chart P189

神のたまご

エルレインは、理想の世界を創るため、神のたまごによる世界の破壊を決意する。これを止めるべく、カイルたちはいよいよ最後の戦いへと臨むのだった。

66 神のたまご　MAP P162

上層部での注意点

神のたまごの上層部では、中層部へと移動するためのスイッチが設置された部屋をまわり、それらをすべて踏むのが目的。ただし、スイッチを踏むためには、用意された仕掛けをクリアする必要がある。

なお、上層部でとくに注意すべきモンスターは、ビショップとセージ。これらの敵は、後衛にいるときに、ビショップならグランヴァニッシュを、セージならフィアフルストームを使ってくることが多い。いずれも攻撃力が高いので、まとめて巻き込まれないように、前衛と後衛は離れて戦うこと。どちらの敵も闇属性が弱点なので、戦闘がはじまったらすぐに闇属性の晶術で集中攻撃して、早めに倒そう。

ちなみに、神のたまごの内部には強いモンスターが数多く出現するため、可能ならここから先の戦闘メンバーには、回復晶術を使えるロニ、リアラ、ハロルドの3人を組み入れることをオススメしたい。

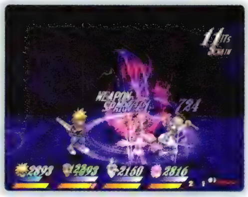


図1：移動床の部屋
(P163)

上層部の進み方

図1：移動床の部屋

この部屋のスイッチを踏むためには、ルートに添って動く移動床に乗り、赤、青、緑の色のついた玉をソーサラーリングで撃って玉と同じ色のポイントを切り替えながら先へと進むことになる。やり方は図1の通りで、数字が書いてある場所の玉を、その数字と同じ回数だけソーサラーリングで撃ってルートがつながるようにポイントを切り替えると進める。ただし、あの玉だけは、A地点とB地点それぞれから1回ずつ撃たないと先に進めない。

なお、ヘヴンリーガーブが入っている宝箱を取るときは、C地点に到達したあとに、いの玉を3回撃てば行けるようになる。

図2：紋章の部屋

紋章の部屋では、紋章に乗ると体の大小が変化する。体の大きさに応じて行ける場所も異なるため、この現象を利用しながらスイッチを踏んで進むことになる。

まず、体が大きい状態でAの場所まで移動。すると、床が崩れて下に落ちたあと、自動的にBの紋章に乗り、体が小さくなる。次に、体が小さい状態のままCの場所を通って、Dのスイッチを踏もう。

再度Bの紋章に乗り、体を大きくしたら、Eのスイッチを踏みに行く。そこでもう一度戻り、Bの紋章に乗って体を小さくしたあとに、Fの場所へ行って下へと落ちよう。そして体が小さいままGの足場へ乗り、つづけてHの足場に乗って、Iのスイッチを踏むこと。

以上の手順をこなせば、すべてのスイッチを踏み終わったことになる。あとは来た道を戻り、Jの紋章で体を大きくして、再びGの足場に乗り、Kの転送床でワープしたら、部屋から出て先に進むことができるようになる。

図3：すべる床の部屋

ここでは、すべりやすい床の上を進み、4つのスイッチをすべて踏むことになる。すべりやすい床の上ではゆっくりとしか歩けず、少しずつ進んで行かないと足を踏み外して下へと落ちる。いずれも斜めに道が伸びているところが多いので、ここは方向キーよりもむしろ左スティックで移動しよう。これで、行きたい方向へスティックを傾ければ、意外に簡単に進むことができる。

ちなみに、床から落ちた場合はパーティ全員がダメージを受けるほか、落ちる場所によっては、最下部にある転送床を使わないとスタート地点に戻れない。また、★の床は渡っている途中に崩れ落ちることがあり、いったんほかの場所に行って再度この部屋にくるまでは通れなくなる。ただし、★の床を通らなくてもすべてのスイッチを踏むことはできるので、無理に部屋に入り直す必要はない。

なお、最下部でモンスターのシンボルに接触すると戦闘になるが、勝つか逃走すればいい。

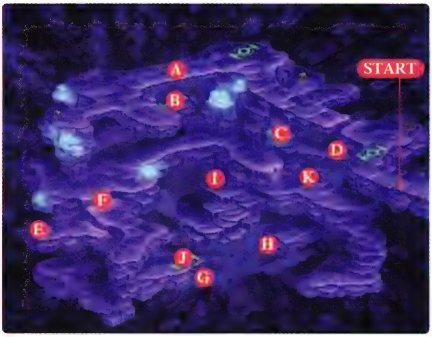


図2：紋章の部屋（P162）

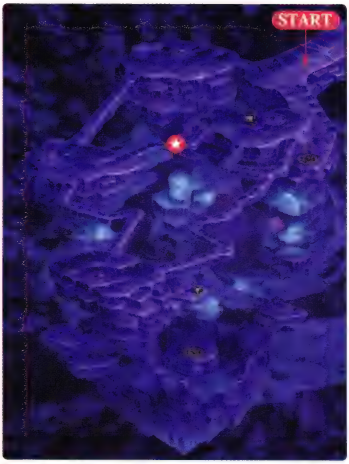
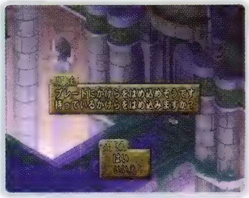
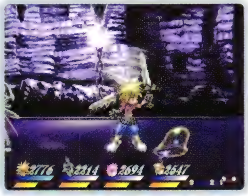


図3：すべる床の部屋（P164）

中層部での注意点



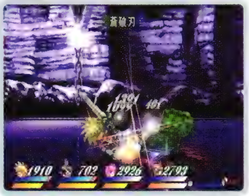
中層部では、各所にあるかけらの部屋に立ち寄り、5つのデリスエンブレムのかけらを手に入れなければならない。これを中層部の奥にあるプレートにはめれば、下層部へと進むことができる。



ここで出現するモンスターは、特殊な条件で戦うものを除くと5種類しか出現しない。そのうちの4種類は**精霊系のモンスター**で、いずれも弱点となる属性以外、すべてに耐性があるのが特徴。そのため効率よく倒すには、それぞれの弱点に対応した晶術を使っていくといいだろう。ちなみに、残りの1種類はエレメントムースというモンスターで、こちらはやっかいなことに、すべての属性に対して耐性がある。ただし、光と闇属性での攻撃は、他の属性の攻撃よりも若干ダメージを与えやすい。

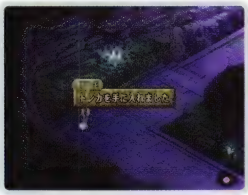
いずれのモンスターも、倒しづらい以外はとくに強力な攻撃をしてくるわけでもないので、落ち着いて戦っていれば、まず負けることはない。

強敵？ チープトリック



ある場所に置かれた宝箱を開けると、チープトリックというモンスターとの戦闘に突入する。この戦いからは逃げることもできるが、勝てば戦闘終了後にふつうの宝箱と同様、アイテムが入手可能だ。

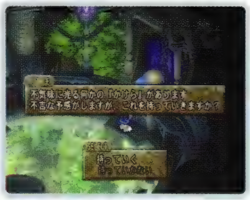
チープトリックの使う技には攻撃力の高いものが多く、HPの少ないキャラクターは2〜3回攻撃を受けると戦闘不能になる。そこで、前衛で戦うキャラクターは、作戦画面で攻撃を3か2にしておくこと。また、回復晶術を使えるキャラクターは、防御を3か4に設定しよう。あとは、前衛が通常攻撃からの連携を狙い、後衛は敵の弱点属性である地、風、闇属性の晶術を当てていけばいい。敵はときおりグランヴァニッシュを使うことがあるが、これに巻きこまれると戦闘不能になる可能性が高い。全滅を避けるためにも、味方同士はなるべく離れておくこと。



ちなみに、特定の場所にいるチープトリックを倒すと、トレカというアイテムを入手できる。これをスノーフリアにときたま出現するコレクターに渡せば、スロットのついたアイテムと交換してもらえる（P266参照）ので、のがさず集めておこう。

精霊系のモンスター　ここでは、アースエレメンタル、アイスエレメンタル、ウインドエレメンタル、ファイアエレメンタルのことを指す。おのおのの属性をつかさどっているイメージがあるが、使う晶術はいずれも中級晶術のみ。実はあまり強くないモンスターなのであった。

かけらの部屋での戦闘



かけらの部屋では、デリスエンブレムのかけらを取ろうとすると戦闘に突入する。このときの戦いは1対1の形式になっており、誰が戦うかはかけらの部屋ごとに決まっているのだ。また、勝利後にはかならずデリスエンブレムのかけらが手に入る。

この戦闘は、ふだん自分が操作しているキャラクターもふくめて、自動で戦えるオートにしておくとラク。もちろん、自分で動かせるマニュアルで戦ってもいいが、どの相手もオートで十分に勝つことができるので、無理にマニュアルにする必要はないだろう。なお、このときの作戦は「お前にまかせる」にしておき、攻撃と防御をそれぞれ3ぐらいに設定するといい。また、戦闘中は、自分のHPにはつねに気をくばり、ある程度少なくなってきたら、すぐに各種グミで回復させること。

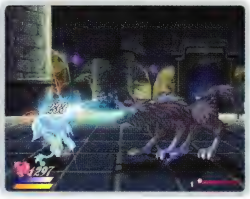
マニュアルで戦う場合は、どのキャラクターを使っている場合でも、通常攻撃から特技や奥義などへ連携していく戦い方を中心にダメージを与えていくのが基本となる。晶術は、詠唱中に攻撃されることがあるのでなるべくなら使わず、HPを回復させるときも、できれば各種グミを使うようにしよう。

ほとんどの場合は以上の戦法で勝つことができるが、ナナリーとハロルドが相手をするモンスターの場合、まれに危険な状況になるので注意したい。

ナナリーはフェンリルと戦うことになるのだが、このモンスターがときおり使うコールドブレスには凍結効果がある。これによってナナリーが凍結すると、しばらく何もできない状態になり、敵の攻撃をただ受けるのみとなってしまう。そうなる前にリキュールボトルを使っておくか、つねにHPを多めにキープしておき、凍結状態をしのごう。

ハロルドが戦うインクイジターは、ふだんは打撃技をメインに攻撃してくるが、ごくたまにエクセキューションを使ってくる。もちろん、これを受けると大ダメージとなってしまうので、インクイジターの晶術が発動する直前には、現在いる地点から大きく離れるようにして回避すること。

なお、このかけらの部屋の戦いでキャラクターの誰かが戦闘不能になっても、ゲームオーバーにはならないが、かけらは取れないので再度挑戦となる。



ハロルドが戦うインクイジター　ハロルドのインクイジター戦で早めに決着をつけたいときは、戦闘開始直後に左端までダッシュし、その直後にディバインセイバーを唱えてみよう。うまくいけば詠唱が終わるまで攻撃を受けないため、相手に大ダメージを与えられるのだ。

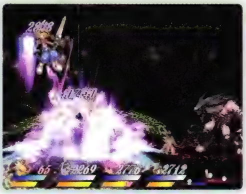
下層部での注意点

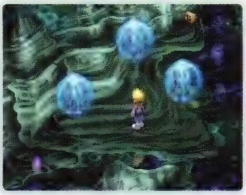
下層部にはとくに仕掛けもなく、モンスターとの戦闘をのぞけば先へ進むのみ。途中で遭遇するモンスターは、上層部や中層部で戦ってきたものよりも、晶術による攻撃を多用する。しかも、中級晶術だけでなく上級晶術も使ってくるので、味方が全滅する危険性も高い。ここは、これまでの強敵との戦いと同様に、味方が前衛と後衛に分かれ、つねにそれぞれが離れて戦うように心がけること。

このあたりでとくに注意すべきモンスターはデッドジェネラルやディアボロスで、これらが敵パーティーの後衛にいるときは、エクセキューションを使ってくることが多い。そこで、詠唱をはじめたのを確認したら、相手に近づき通常攻撃を当てて詠唱を中断させるか、晶術発動のタイミングに合わせて左右いずれかに逃げるようにしたい。

下層部の途中には、モンスターのシンボルが3体並んでいるところがある。その奥には宝箱があり、入手するためには、これらと接触して戦って倒さなければならない。なお、最低でもシンボルを2体倒せば奥にある宝箱を開けられるが、3体とも倒した場合は、付近にブラックコーラルの入った宝箱が出現する。これはアクアラビリンス(P262参照)に入るときに使うので、必要ならば手に入れておこう。

奥にある記憶陣に到達すると、この時点で上層部の記憶陣と下層部の記憶陣を自由に行き来できるようになる。ここまで来たら、セーブしたあとにいったん神のたまごの外へ出て、最終決戦のためのアイテムを補充しておくといいだろう。





BOSS エルレイン

エルレイン戦では、ほかのモンスターと同様に、後衛の晶術による攻撃を当てつつ、前衛の通常攻撃からの連携をからめて戦っていくのが基本となる。

HPが75%以下になると、エルレインは回転切りを使い始めるが、これはガードするか、それがイヤなら攻撃の範囲外へと逃れること。また、エルレインのTPが70以上残っている場合はインディグネイト・ジャッジメントも使ってくる。これは攻撃範囲が広くて回避が困難なうえ、ダメージも大きいので、受けたときは、HPの回復を優先しよう。

エルレインのHPが50%をきると、今度はFOEのアイスバーンを使ってくる。これは、エルレインの周囲にいるキャラクターを凍結状態にするので、前衛で

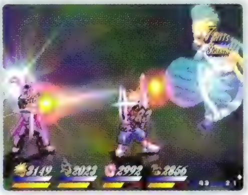
戦うキャラクターにはリキュールボトルを使っておくか、フリーズチェックを装備させて対処したい。

HPが25%以下になったエルレインは、ディバインセイバーも使うようになる。もちろん、受ければ大ダメージは必至なので、発動の直前には、ダッシュでエルレインから離れるように心がけること。

以上の点に注意して攻撃と回復をきっちり使っていれば、勝つのはそう難しくないだろう。ちなみに、勝利後は自動的にメニュー画面が開くが、このときジューダスのステータスを見ると、なんと彼の素顔を見ることができる。ぜひ一度は見ておこう。

BOSS フォルトゥナ

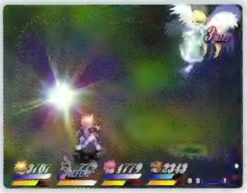
フォルトゥナは、4種類のFOEを使い、自らの攻撃や回避の値を高めつつ、左右に移動しながら攻撃を繰り返す。この段階ではこちらの攻撃もよく当たるので、晶術からの通常攻撃、といういつも通りの連携でダメージを与えていこう。なお、フォルトゥナの光の弾には、当たった相手を麻痺状態にする効果がある。前衛にはパラライズチェックを装備させて麻痺の効果を軽減させるか、リキュールボトルを使って予防しておきたい。



HPが75%以下になると、フォルトゥナはこちらの晶術をテレポートで回避するようになる。そのまま攻撃を続行してもいいが、効率よく戦うなら、メニューで後衛の攻撃用の晶術を外しておこう。さらに、自分の操作キャラクターのR2かL2ボタンのどちらかに後衛の上級晶術をセットすること。

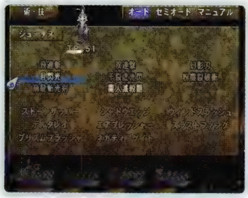
戦闘に戻ったら、上級晶術をセットしたボタンを押したままにしておく。そして、後衛の晶術の詠唱が終わり次第、自分の操作キャラクターの攻撃を当てはじめ、これがクリーンヒットしているときに、セットしておいたボタンから手を離そう。こうすることで、晶術を連続攻撃に組み込むことができる。

フォルトゥナは、HPが50%〜25%までのあいだは、ときおり空高く浮上しながら、各種上級晶術やインディグネイト・ジャッジメントなどで攻撃してくる。こうなると、こちらの通常攻撃は当てづらくなるが、逆に晶術はワープで避けられなくなるので、可能な限り上級晶術を当てていくといい。



HPが残り5%を切ったフォルトゥナは、ラスト・ヴァニッシャーを使ってくることがある。これは回避不能なうえ、パーティー全員のHPを1にする効力があるので、受けたらすぐにHPを回復しよう。ここを乗り切れば、もう勝利は目前となる。

フォルトゥナを一気に倒す



フォルトゥナ戦は、先に紹介した方法以外に、コンボ(P45参照)によって勝つ方法も存在する。

まず、ジューダスの技を、月閃光と魔神滅殺闇のふたつ以外は使えないようにする。これによってジューダスがひととおり技を当てたところへ、カイルが通常攻撃×3→散葉塵→追加特技→屠龍連撃破、と当てていけばOKだ。なお、途中で後衛の晶術が敵に当たったら、カイルはいったん攻撃をやめ、晶術が当たり終わる頃にコンボを再開するといい。

ちなみに、最初にフォルトゥナのセリフが流れているときは、フォルトゥナがスピリッツブラスター状態にならず、コンボが入れ放題になる。ただし、コンボを持続させるには前衛の命中やSP回復の値が高いことはもちろん、スロットにも命中、SP回復をアップさせる武器や防具を装備することが必要だ。

難易度は高くなるが、L2またはR2ボタンに後衛の晶術をセットしておく方法や、ムーンセレクター(P333参照)を使う方法を併用するといった手もある。

Event No. 67~68

クレスタの街～ラグナ遺跡

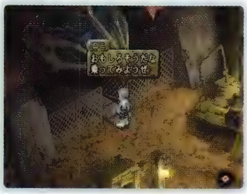
神を倒すことですべての歴史はもとに戻り、同時にカイルたちの冒険の記憶も消えた。……そして、カイルはふたたび、冒険に旅立つ。

Chart P189

67 クレスタの街 MAP P74　68 ラグナ遺跡 MAP P76

エピローグイベントを楽しもう

クレスタの街を出たら、まっすぐラグナ遺跡へと向かい、最上階へ行けばエンディングを迎えることができる。クリアするだけであればこのように行動すればいいが、実は、ラグナ遺跡へと行かなければ、世界中を旅して回ることが可能だ。



まずはアイグレッテ港へと向かい、船に乗る。そして、チェリク→ノイシュタット→スノーフリア……という具合に船旅を続けよう。スノーフリアからは地上軍拠点跡地へと行き、格納庫へと入れば、飛空挺に乗ることができる。あとは自由に移動できるので、気ままな旅をするのも一興だ。なお、エピローグイベント中はセーブができないので、その点に注意して楽しんでほしい。ちなみに、ホープタウンに行くと、幼い頃のナナリーと出会うことができ、サブイベントが発生する(P282参照)。

SUB EVENT

サブイベント

ハムスター命名

入手 なし
場所 クレスタ
期間 EVENT2～

クレスタにあるデュナミス孤児院の2階廊下突き当たりにあるカゴを調べると、孤児院で飼っているハムスターの名前を決められる。どんな名前を入れても何かが入手できたりイベントが発生するということはない。

漆黒の翼

入手 なし
場所 本文参照
期間 EVENT5～

世界をまたにかけるレンズハンター団、漆黒の翼ことグリッド、ジョン、ミリーの活動を見られるサブイベント。イベントの発生場所は、ダリルシェイドの配給所前、ノイシュタットの商人の家の脇、ハイデルベルグの教会前、チェリクの宿屋の4カ所。なお、チェリクは時代が現代になるEVENT60以降である必要がある。イベントを発生させる順番は決まっていないが、チェリク以外はイベントを発生させると漆黒の翼の面々はいなくなってしまう。

ダリルシェイドでは、プライドが邪魔しても配給を貰えないグリッドと、利益第一のミリーの違いが出る。

漆黒の翼のリーダーであるグリッドのあざ名「音速の貴公子」。その由来がノイシュタットで明らかになる。

路銀が底を尽き、ハイデルベルグの寒さに凍える3人。栄えある漆黒の翼の歴史もここで絶えてしまうのか!?

ネコ好きのじいさん

入手 下表参照
場所 アイグレッテ、アクアヴェイル
期間 EVENT7～

現代アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんに、まねきネコを持っていくと各キャラクターの称号が手に入る。入手できる称号は下の表の通り。ネコ好きのじいさんに会えるのはEVENT7以降だが、サブイベントに必要なまねきネコはアクアヴェイルのおみやげ屋「トウケイ」で3000ガルド払って購入しなければならず、アクアヴェイルにはイクシフォスラーを使わないと行けないため、実際に称号を得られるのは最速でもEVENT60以降になる。

おじいさんが各キャラクターにカッコイイ称号を付けてくれるのだが、ハロルドのときだけ少々トラブルが。

◆入手できる称号

カイル	疾風のカイル
ロニ	雷鳴のロニ
ジューダス	黒衣のジューダス
リアラ	陽光のリアラ
ナナリー	流星のナナリー
ハロルド	ねぐせハロルド

コンボコマンド入手

入手 コンボコマンド
場所 アイグレッテ
期間 EVENT9

ストレイライズ大神殿でフィリアを襲ったバルバトスを撃退したのち、アイグレッテ港でスノーフリア行の定期便に乗るまでのあいだにフィリアに話しかけると、コンボコマンドが手に入る。ただしシナリオを進めてしまうと、もらえなくなる。

コンボコマンドはゲームが進めば店で購入できるが、9000ガルドと高価。ここで忘れずに取っておこう。

配膳ゲーム1

入手 下記参照
場所 アイグレッテ
期間 EVENT9～

アイグレッテの宿屋1階にいるシェフに話しかけると、ウェイターのミニゲームで遊ぶことができる。ミニゲームに参加できるのはパーティの先頭にいるキャラクター。ゲームをクリアするとキャラクターに応じて称号とアイテムおよびガルドが入手できる。入手できる称号およびアイテムは下の表の通り。なお、カイル、ロニ、リアラ、ジューダスの4人はEVENT9～10とそれ以後では入手できるアイテムが変化する。下表の左側のアイテムがEVENT9～10、右側がそれ以降に入手できるアイテムとなっており、一度アイテムを取ってしまうと後半で入手できるアイテムが取れなくなってしまうので注意が必要だ。

●遊びかたと攻略

ゲームの内容は客の注文した料理をシェフに作ってもらい、それを客の場所まで運ぶというもの。キャラクターにより一度に持てる料理の数に違いがあり、カイルとロニは3、ジューダスとナナリーは2、リアラとハロルドは1つしか料理を持つことができない。クリアのコツは客の注文を正確に覚えること。客を放っておくと怒ってゲームオーバーになってしまうが、怒らせさえしなければ注文通りの順番で料理を運ぶ必要はない。規定回数料理を運べばクリアになるので、規定回数が少なくなったら運びやすい相手を選べばいい。

このゲームで一番重要なのは記憶力。自信がないなら友人に協力してもらい、一緒に注文を覚えてもらう手も。

◆入手できる称号とアイテム

種別	称号	アイテム
カイル	「ナイスウェイター」	グラディウス、ガラティン
ロニ	「グッドウェイター」	チャクマク、ゲイボルグ
ジューダス	「クールウェイター」	グラディウス、アロンダイト
リアラ	「スマイルウェイトレス」	メイス、カドゥケウス
ナナリー	「プリティーウェイトレス」	破魔の弓
ハロルド	「必殺天才配膳人様」	天才ハロルドの杖

のぞき英雄

入手 なし
場所 リーネ
期間 EVENT12～

リーネの村にあるリリスの家の風呂場にある窓を調べると、のぞき英雄が出現する。雨の日も風の日も雪の日も、20数年間リリスの家の風呂をのぞき続けた自称英雄だが、ついにリリスに見つかってしまい、どこかに連れ去られてしまう。

ボブおじさん

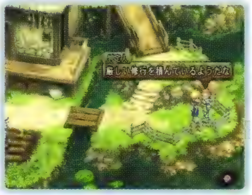
入手 ガルド
場所 リーネ
期間 EVENT12～

宿屋＆雑貨屋の2階で雑貨屋を営んでいるボブおじさん。おじさんにカウンターの内側から話しかけると、おこづかいをもらえる。もらえる金額は「いただきます」でも「たくさんちょうだい」でも2～14ガルド。連続でもらえる回数は「いただきます」だと4回、「たくさん～」は2回だが、画面を切り替えれば何回でもせびることが可能だ。

ムーンセレクター入手

入手 ムーンセレクター
場所 リーネ
期間 EVENT12～

カスタムで戦闘ランクをハード以上にした状態で、リーネにいる判定人に話しかけるとムーンセレクターが手に入る。ムーンセレクターは装備していると戦闘中に操作キャラクターを変更できるようになるアイテム。戦闘ランクを変えるのは判定人に話しかけるときだけでかまわない。なお、戦闘ランクをハード以上にするには、称号「戦神」(P308参照)が必要だ。慣れないといまひとつ使いにくいアイテムだが、コンボを稼ぎたいときや、一部の称号を入手する際(P309参照)に利用しよう。



判定人はマギーおばさんの家の東にいる。すでにムーンセレクターを持っている場合、アイテムはもらえない。

ノイシュタットレース

入手 各種称号

場所 ノイシュタット

期間 EVENT14～

ノイシュタットのマッハ少年に話しかけてから、その隣にいる女の子に話しかけるとノイシュタットレースに参加することができる。レースに参加するのはパーティの先頭にいるキャラクター。レース中は画面の右端にスタミナゲージが表示され、スタミナゲージが残っているときに◎ボタンを押すと加速することが可能。ただし、スタミナが尽きると歩くスピードでしか移動できなくなる。

レースに勝つ上で最重要のポイントは、スタート時にレース相手に接触しないこと。あとは下のようなコース取りで走れば、問題なく勝てるだろう。特に下のコース全景にあるAとBの各区間は相手とタイム差をつけられるところなので、最短コースを走ろう。◎ボタンは相手と接触しているとき以外は押しっぱなしでもOK。これだと3周前後でスタミナが切れるが、それまでに十分リードできるので、最終ラップは歩いても優勝できる。

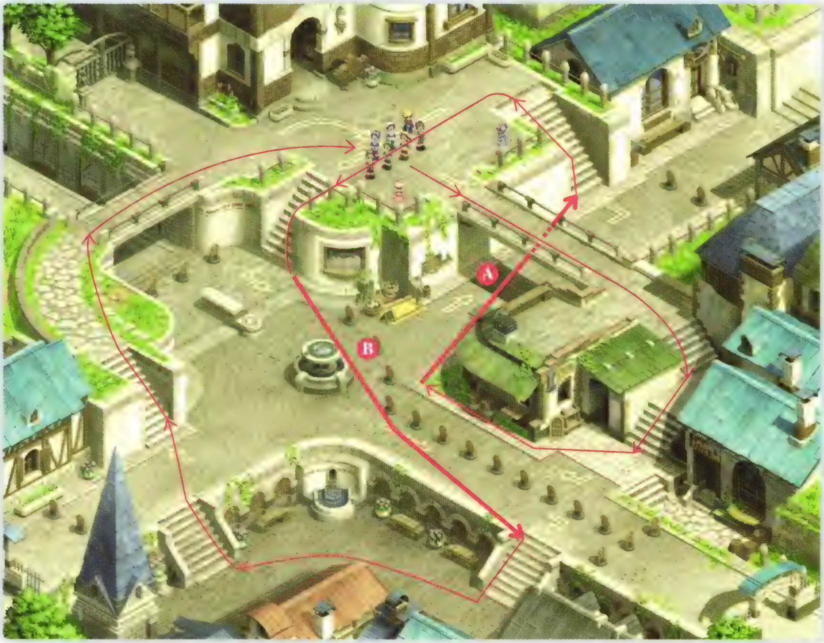
◆入手できる称号

カイル	マッハ青年
ロニ	マッハ兄貴
ジューダス	マッハ仮面
リアラ	マッハガール
ナナリー	マッハねーちゃん
ハロルド	才色兼備俊足様

参加するキャラクターによる能力の差はない。誰で参加するときでも同じように走れば優勝することができる。

スタート直後の直線は、多少遠回りになるが混雑する内側を避けて走り、◎ボタンで一気に相手を抜きさろう。

◆ノイシュタットレースコース全景◆



闘技場

入手 データ参照
場所 ノイシュタット
期間 EVENT14～

ノイシュタットにある闘技場では、モンスターと戦うことでガルドやアイテム、称号を入手できる。競技種目には、ひとりで戦うシングルバトルと、男性キャラクターひとり、女性キャラクターひとりを選んで戦うタッグバトルがある。それぞれ敵の強さに応じて初級、中級、上級、マニアの4ランクが用意されており、シングルバトルの初級をクリアするとタッグバトルの初級、タッグバトルの初級をクリアするとシングルバトルの中級、といった具合に挑戦できるランクが増えていく。

闘技場では、各ランクとも3回敵パーティと戦い、すべての戦闘で勝利すると賞品が手に入る。通常の戦闘と違い、アイテムが使えず、装備の変更も各戦闘開始直後の10秒間しかできないが、各戦闘終了時には自動的にHPとTPが全回復するようになっている。また、負けてもゲームオーバーにはならず、闘技場の医務室に場面が移るだけとなっている。闘技場で登場する敵パーティおよび攻略法については、次ページ以降を参照してほしい。

◆闘技場で出現するモンスター◆

モンスター	DATA
アルケミスト	DATA P354
アルジャーノン	DATA P355
アンドラス	DATA P355
インペイラー	DATA P356
ヴァンパイア	DATA P356
ヴァンパイアロード	DATA P356
ウィッチ	DATA P357
ウィルオウィスプ	DATA P357
ウェンディゴ	DATA P358
エリアルナイト	DATA P358
エレメントムース	DATA P359
カーカー	DATA P360
ガルガンチュア	DATA P360
ギガントード	DATA P361
クラーケン	DATA P362
グレンデル	DATA P363
コープスリバイバー	DATA P363
ゴッドハンド	DATA P364
サイレントキラー	DATA P365
ジャバウォック	DATA P366
スケルトン	DATA P367
スペクター	DATA P368
セージ	DATA P369
タナトスナイト	DATA P369
ディアボロス	DATA P370
ディバインドラゴン	DATA P370
デカラビア	DATA P370
デザートベリー	DATA P371
デス	DATA P371
デッドジェネラル	DATA P371
トゥルーマジック	DATA P372
ドーマウス	DATA P372
ドラゴニュート	DATA P372
ドラゴントゥース	DATA P372
ナイトメア	DATA P373
バジリスク	DATA P375
バンシー	DATA P376
パンタグリュエル	DATA P376
ビッグフット	DATA P376
フェンリル	DATA P377
ブルートリップ	DATA P378
フローズヴィニトル	DATA P379
ベリアル	DATA P380
マリガン	DATA P381
マンドレイク	DATA P381
メイガス	DATA P381
ラルヴァ	DATA P383
リザードロード	DATA P383
リビングアーマー	DATA P384
リントブルム	DATA P384
ローグ	DATA P384
ロック	DATA P385
ワイト	DATA P385

シングルバトル初級（男）

最前列にいる敵以外はあまり攻撃してこないので、ヒットアンドアウェイで戦えばクリアは難しくはない。二回戦のウィッチと決勝戦のブルートリップは後衛にいても晶術で攻撃してくる。晶術を唱え始めたら一度距離を取って回避または防御しよう。

◆対戦データ

一回戦	ギガントード×3
二回戦	ウィルオウィスプ×2、ウィッチ×1
決勝戦	スケルトン×2、ブルートリップ×1
賞金	1000ガルド
副賞	ヴォーパルウェポン

ウィッチとブルートリップが使う晶術、アクアスパイクは発動を見てから後ろに下がれば、簡単に避けられる。

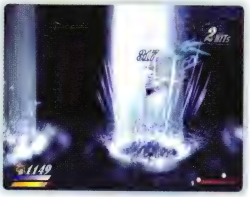
ウィッチが使うフレイムドライブは回避が困難。発動前に距離を取り、マジックガードでダメージを軽減しよう。

シングルバトル初級（女）

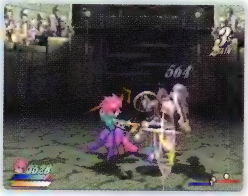
低レベルのうちにリアラで戦う場合、晶術をメインに使おう。使う晶術は一回戦はフレイムドライブ、以降はスプラッシュがオススメ。詠唱中に接近されたら、■ボタンを押しながら方向キーを後ろに入れると、ある程度敵の攻撃を避けられる。

◆対戦データ

一回戦	マンドレイク×2
二回戦	ウィルオウィスプ×2、バジリスク×1
決勝戦	リビングアーマー×1、スペクター×1
賞金	1000ガルド
副賞	ドリームフランジ



決勝戦は晶術を使うスペクターを先に狙うといい。敵に追いつめられてしまったら、通常攻撃で押し返そう。



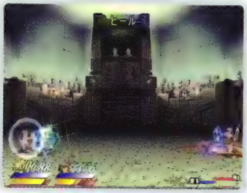
ナナリーとハロルドで挑戦する場合も攻略法は基本的に同じ。レベルが上がっているはずなので楽に勝てる。

タッグバトル初級

男性キャラクターを前衛にして敵を押さえ込み、その間に女性キャラクターが後衛から晶術で攻撃するのが基本戦術。画面端に追いつめられないよう、前衛は空破絶風撃のように相手を押す技をメインに。後衛は晶術を使う相手を優先して攻撃しよう。

◆対戦データ

一回戦	ビッグフット×1、ブルートリップ×2
二回戦	スケルトン×2、スペクター×2
決勝戦	リビングアーマー×2、スペクター×2、ブルートリップ×1
賞金	2000ガルド
副賞	タスクフォース



レベルが低いうちに挑戦するなら、回復晶術を使えるキャラクターをひとりは参加させておいたほうがいい。

攻撃のメインは後衛の晶術。前衛は敵に後衛の晶術詠唱を邪魔されないように、盾になるつもりで戦おう。

シングルバトル中級（男）

光属性の晶術を使う敵が多いので、光属性に耐性がある防具を用意しておこう。キャラクターはカイルがオススメ。一回戦、メイガスのプリズムフラッシャはマジックガードでダメージを軽減しつつ、グレンデルを光属性の特技で攻撃。二回戦は空破絶風撃や放墜鐘でエリアルナイトを押し、アルジャーノンとごと攻撃しよう。決勝戦はフェンリルを倒すまでが勝負。通常攻撃→爆炎剣→空破絶風撃の連携で攻撃しつつ、連携がとぎれたらすぐにダッシュで離れてフェンリルの攻撃を回避。コープスリバイバーのプリズムフラッシャは、後方にダッシュして避けるか、マジックガードで耐えよう。

◆対戦データ

一回戦	グレンデル×1、メイガス×1
二回戦	エリアルナイト×2、アルジャーノン×1
決勝戦	フェンリル×1、コープスリバイバー×1
賞金	11000ガルド
副賞	マインドクライ

ノイシュタットで購入できるエルヴンマントを防具とリファインして、光属性に耐性をもつ防具を作るといい。

シングルバトル中級（女）

挑戦前に決勝戦でバンシーが使うアイスレクイエム対策として、凍結防止効果がある装備品を用意しておくこと。ナナリーで挑戦する場合、烈火閃で敵を端に追い込みつつ、敵の後衛が晶術詠唱を始めたら虚空閃や龍炎閃で前衛の敵ごと攻撃するのが戦い方の基本。間合いがあいたら、晶術で一気に大ダメージを与えよう。リアラやハロルドの場合は、一回戦のリザードロードと決勝戦のワイトは武器で倒してから晶術で攻撃する。二回戦のリントブルムは動きが早く晶術を使いにくいので、相手の攻撃をしっかりとガードしつつ、スキを見て通常攻撃からの特技で攻撃しよう。

◆対戦データ

一回戦	リザードロード×1、メイガス×1
二回戦	リントブルム×3
決勝戦	ワイト×1、バンシー×2
賞金	11000ガルド
副賞	ショックウェイブ

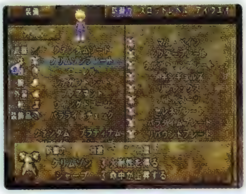
リントブルムのブレス攻撃は、接近しなければ当たらないことも。それを利用して晶術を詠唱する手もある。

タッグバトル中級

一回戦が最大の難関。ラルヴァは瞬間移動してくるため、後衛を守ることが非常に難しい。かといってラルヴァにかまっているとベリアルのエンシェントノヴァで大ダメージを受けてしまう。そこで、前衛はベリアルの呪文詠唱を邪魔することに専念。後衛はエンチャントで詠唱加速を付けた中級晶術でベリアルを攻撃しよう。ラルヴァの攻撃で詠唱を中断させられてもある程度は仕方ないと割り切ろう。二回戦は空破絶風撃や放墜鐘でドラゴントゥースを奥に押してアルケミストを前衛に引き出してしまうといい。決勝戦は前衛が盾になり後衛が晶術で攻撃すれば問題なく勝てる。

◆対戦データ

一回戦	ラルヴァ×2、ベリアル×1
二回戦	ドラゴントゥース×2、アルケミスト×1
決勝戦	ウェンディゴ×1、ローグ×1
賞金	12000ガルド
副賞	リバースドール



エンシェントノヴァを食らっても大丈夫なように、念のため火属性に耐性のある防具を用意しておくといい。

シングルバトル上級（男）

一回戦のラルヴァとデスを倒してしまえば、二回戦と決勝戦は楽。一回戦の敵はどちらも光属性が弱点なので、光属性を付加する武器があるなら装備しておくといいだろう。そして、ラルヴァを優先して攻撃し、デスが晶術の詠唱を始めたら爆炎剣や岩斬滅砕陣などで詠唱を阻止するか、攻撃を一時中断して回避する。二回戦は空破絶風撃や放墜鐘などでセージを前衛に引き出してしまえばよい。決勝戦はデッドジェネラルのエクセキューションに注意しつつ、HPが低いマリガンを先に攻撃していく。画面端に追いつめられてエクセキューションを使われると回避が困難になるので注意。

◆対戦データ

一回戦	ラルヴァ×2、デス×1
二回戦	ゴッドハンド×1、セージ×1
決勝戦	デッドジェネラル×1、マリガン×1
賞金	21000ガルド
副賞	グリークファイア

エクセキューションは詠唱中にジャマするのがベスト。唱えられても、背後にダッシュすれば食らわずにすむ。

シングルバトル上級（女）

クリアが楽なのはナナリー。3戦とも遠距離から矢で攻撃し、接近されたら烈火閃や龍炎閃で追い払う戦法が強力だ。特に二回戦は龍炎閃で奥にいるデカラビアを簡単に倒せるのがメリット。リアラの場合、通常攻撃からの護法蓮でダメージを与えつつ敵を突き放し、間合いが離れたらフレイムドライブやバーンストライクで攻撃しよう。ハロルドの場合、ダッシュで距離をとりプリズムフラッシャやスプラッシュなどの広範囲を攻撃できる晶術で攻撃する。二回戦のクラーケンは、突き×3→鏡影槍で相手を少しずつ押しつつ動きを止め、すぐに敵の攻撃範囲外へと逃げる、と繰り返すといい。

◆対戦データ

一回戦	ヴァンパイア×1
二回戦	クラーケン×1、デカラビア×1
決勝戦	エレメントムース×1、タナトスナイト×1
賞金	21000ガルド
副賞	イグニス

ハロルドで挑戦する場合は晶術での攻撃がメインになる。詠唱時間を短縮するスロットや装飾品を装備しよう。

タッグバトル上級

前衛が盾になり後衛が晶術で攻撃する戦法が通用する。光および闇属性が弱点の敵が多いことから、後衛はハロルド、前衛はHPが高いカイルかロニがいいだろう。一回戦はディアボロスの晶術に注意しつつ戦う。ハロルドは詠唱速度がそこそこ速く、攻撃範囲が広いプリズムフラッシャをメインに攻撃しよう。二回戦はセージの弓矢攻撃が脅威。前衛は基本的にガードを続け、後衛の晶術で敵の動きが止まったときのみ攻撃を仕掛けよう。決勝戦は後衛が詠唱時間の短い晶術でコープスリバイバーを攻撃し、敵に晶術を使われないようにする。そのあいだ、前衛はディバインドラゴンを武器で攻撃しよう。

◆対戦データ

一回戦	サイレントキラー×2、ディアボロス×1
二回戦	インペイラー×1、セージ×2
決勝戦	ディバインドラゴン×1、コープスリバイバー×1
賞金	22000ガルド
副賞	レジストリング

サイレントキラーの一部の攻撃はガードができない。攻撃前の溜めが見えたらジャンプで回避し、反撃しよう。

シングルバトルマニア(男)

登場する敵は皆HPが高く、戦闘が長引くことが多いので、あらかじめHP回復のスロットを用意しておきたい。一回戦は左でドーマウスが寄ってくるのを待ち、岩斬滅砕陣のように攻撃範囲が広い特技でデザートベリーごと攻撃する。二回戦はドラゴニュートのディバインセイバーを詠唱させないようにすることが最重要。HPが低いアンドラスから倒していこう。決勝戦は最初にダッシュジャンプでフローズヴィニトルを飛び越え、コープスリバイバーのあいだに入る。そして、コープスリバイバーのデルタレイを避けつつ攻撃を繰り返し、最後にフローズヴィニトルを倒そう。

◆対戦データ

一回戦	デザートベリー×2、ジャバウォック×1、ドーマウス×1
二回戦	アンドラス×1、ドラゴニュート×1、ナイトメア×1
三回戦	フローズヴィニトル×1、コープスリバイバー×3
賞金	31000ガルド
副賞	ストームブリンガー
称号	チャンピオン

ナイトメアのエンシェントノヴァはダッシュで回避できる。状況に応じて詠唱を止めるか避けるか判断しよう。

シングルバトルマニア(女)

戦いに挑む前に、二回戦のパンタグリュエル対策として回避が高くなる装備品を必ず用意しておこう。一回戦は敵を右端にまとめて晶術で攻撃する。二回戦は回避が高いアイテムを装備していれば、パンタグリュエルの攻撃を高確率でパリーできるので、無視して武器で攻撃しよう。ただし、コープスリバイバーのプリズムフラッシャだけは避けるかマジックガードで耐えること。決勝戦はナイトメアのエンシェントノヴァに注意しつつ、敵との距離を離して晶術で攻撃すればいい。ガルガンチュアは攻撃のリーチが短めなので、晶術を詠唱しながら後退すれば、攻撃を避けられることが多い。

◆対戦データ

一回戦	カーカー×2、トゥルーマジック
二回戦	パンタグリュエル×2、コープスリバイバー×1
決勝戦	ガルガンチュア×1、ナイトメア×1
賞金	31000ガルド
副賞	ノトス
称号	チャンピオン

回避アップにはペルシアブーツがオススメ。ねこにん命名のサブイベント(P256参照)で入手が可能だ。

タッグバトルマニア

一回戦のパンタグリュエルとアンドラスのパーティは、晶術よりも武器攻撃メインで戦う。あらかじめ回避と攻撃を優先して装備をしておこう。可能ならばアンドラスの晶術対策として、闇属性耐性も付けておくといい。戦闘が始まったら、ひたすらパンタグリュエルを武器で攻撃。そしてアンドラスが晶術の詠唱を始めたら、シャドウエッジを食らわないよう、前か後ろに移動して回避する。二回戦はシングルバトルマニア(男)の二回戦と対策は同様。タッグで戦える分、こちらのほうが遙かに楽だ。決勝戦はロックを攻撃しつつ敵を右端にかため、後衛の上級晶術で一気にダメージを与えよう。

◆対戦データ

一回戦	パンタグリュエル×2、アンドラス×2
二回戦	ナイトメア×2、ドラゴニュート×1
決勝戦	ロック×2、ヴァンパイアロード×1
賞金	32000ガルド
副賞	フェアリィリング
称号	タッグチャンピオン

パンタグリュエルにはナナリーの虚空閃が有効。属性付きの武器はダメージが下がるので使わないように。

リムル登場

入手 カイル称号「グランドチャンピオン」
場所 ノイシュタット
期間 EVENT53～66

EVENT53後、下の写真の通りにイベントを発生させてから、カイルで闘技場のシングルバトル上級をクリアすると、リムルが出現する。リムルとの闘いに勝利すると、カイル称号「グランドチャンピオン」が手に入る。リムルに負けても、受付で「リムルに再挑戦」を選べば、何回でも挑戦可能だ。

最初の出会いは闘技場の入口。カイルたちはリムルのことを知らないが、ジューダスだけはリムルの技量を見抜く。

二度目の出会いは闘技場の観客席。最初のイベントのあと、闘技場以外のマップに行ってから観客席に行こう。

三度目の出会いはノイシュタット中央にある噴水の南西。悪漢にからまれている女性を助けるリムルの姿を目撃。

一度マップを切り替えてから商人の家の前に行くと、さらに強くなるにはどうしたらいいか考えるリムルが。

ノイシュタットを一度出てから観客席に行くと、闘技場から逃げたモンスターをリムルが瞬殺するイベントが。

●リムル攻略

リムルとの闘いであると有利なのが、リムルが使う光属性晶術のダメージを軽減する防具。長期戦になるのでHP回復のスロットもあるといい。敵の攻撃を避けやすくするために、移動速度が上昇するウイングドブーツなどの靴も用意しておこう。

試合開始直後にリムルは瞬雷刃を出してくる。しっかりとガードしてから反撃しよう。反撃に使う技は、通常技×3→爆炎剣→空破絶風撃の連携がオススメ。リムルを画面端に追いつめたら、空破絶風撃を屠龍連撃破に変える。リムルは秘奥義で攻撃されるとソルブライトで反撃してくるので、確実に倒せる状況以外で秘奥義は出さないように。攻撃後は下の写真ぐらいの間合いをとりつつガードで待つ。そして、リムルの攻撃が見えたら一瞬だけ待ってからバックステップしよう。すると、リムルが攻撃判定の出が早い打撃連携を出してきた場合、打撃連携の1発目はガードして、そのあと出してくるデルタレイはバックステップした位置から動かなければ回避できる。攻撃判定の出が遅い雷破斬や斬り連携の場合はバックステップで間合いが開くので届かない。どちらの場合も相手のスキにあわせて攻撃を仕掛けよう。雷斬轟天撃を使ってきたときは回避が困難だが、バックステップ後にマジックガードをすると一応ガードできる。リムルのHPが50%以下になると使うバックステップ→シャイニングスピアは、こちらがバックステップした直後に前ダッシュで回避できる。

こちらとの間合いが広がると、リムルはプリズムフラッシャや瞬雷刃で攻撃してくる。プリズムフラッシャは発動タイミングを計ってダッシュで前に避け、瞬雷刃はガード後歩いて接近しよう。瞬雷刃後、ダッシュで接近しようとすると、直後の攻撃をガードできないので注意。リムルはHPが25%以下になるとプリズムフラッシャのかわりにディバインセイバーを使ってくるが、これを使われてしまうとまず生き残れない。間合いに注意して使わせないように。

このぐらいの間合いをキープしつつガードで待ち、移動以外のモーションが見えたらバックステップしよう。

チェルシーの依頼

入手 右表参照
場所 チェルシーの小屋
期間 EVENT18～66

ハイデルベルグの北西にある小屋（P103参照）には、『テイルズ オブ デスティニー』で登場したチェルシーがいる。彼女に話しかけると、街を再建するために必要な道具を持ってきて欲しいと依頼される。その依頼を受けてアイテムを持っていくと、報酬としてスロット付きの弓を入手することができる。依頼品および報酬は、チェルシーの依頼をこなした回数によって決まっている（右表参照）。また、依頼されるアイテムの個数は「依頼を受けるときにカイルたちが持っている依頼品の個数＋1」となっている。ただし、所持数が15個のときは例外で、依頼されるアイテムの個数は15となり、その場で報酬を受け取ることができる。しかし、依頼品を買いに行く手間が省けるとはいえ、そのためだけにアイテムを15個も買っておくのはガルドのムダだ。また、各依頼品の入手先は、スコップがハイデルベルグの雑貨屋、ツルハシがホープタウンの雑貨屋、トンカチがアクアヴェイルのおみやげ屋、のこぎりがノイシュタットの雑貨屋、カンナがスノーフリアの雑貨屋となっている。

チェルシーはまるで嫌がらせでもしているかのように、現在持っている数よりもひとつ多い数を要求してくる。

報酬の弓は後半の依頼ほど強力なものになっていく。ナナリーを戦闘に参加させているなら早めに入手しておこう。

5回目の依頼を終えると、このサブイベントも終了。チェルシーのお礼の言葉を聞いて家をあとにすると……。

◆入手できる称号

【1回目】
依頼品：スコップ
報酬：ムーンハンターボウ
B：ハンターボウ
S：ムーン（2） スライト（1）

【2回目】
依頼品：ツルハシ
報酬：ドラグーンバトルボウ
B：バトルボウ
S：ドラグーン（3） ハウリング（2）

【3回目】
依頼品：トンカチ
報酬：ダンシングウォーボウ
B：ウォーボウ
S：ダンシング（4） ファンタム（3）

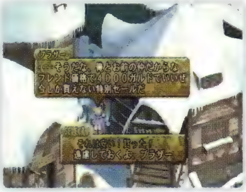
【4回目】
依頼品：ノコギリ
報酬：ジャイアントシージボウ
B：シージボウ
S：ジャイアント（5） プレステージ（4）

【5回目】
依頼品：カンナ
報酬：ウェルキンゴシックボウ
B：ゴシックボウ
S：ウェルキン（6） カーミング（5）

スノーフリアの宝箱

入手 ブロードソード
場所 スノーフリア
期間 EVENT18～66

スノーフリアの宿屋の脇にある宝箱を調べるとブロードソードが手に入るが、その直後に男が出現。カイルたちに、そのブロードソードは自分のものだと主張し、「4000ガルドで買わないか？」と交渉してくる。ここでガルドを払うと、はれてブロードソードはカイルたちのものになるが、支払いを拒否するとブロードソードは取り上げられてしまう。EVENT18の時点ならブロードソードはそれなりに強い武器。とはいえ、次に行くことになるハイデルベルグでは、3200ガルドでブロードソードを購入できることを考えると、余分な出費をしてまでここで買う必要はないだろう。



宝箱を調べると、怪しげな感じで男が話しかけてくる。ちなみに物語を進めても宝箱の中身が変わることはない。

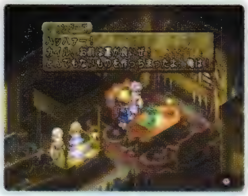
名匠ウィンターズ

入手 各種アイテム(本文参照)
場所 ハイデルベルグ
期間 EVENT No.19〜66

ウィンターズとはハイデルベルグの装備品屋「ソウル&ソード」の店主のこと。店の奥にいるウィンターズに話しかけると、ベルセリウムという鉱石を渡すことで、引き換えにオーダーメイドでアイテムを作ってくれるようになる。話をしたあとならいつでも、ベルセリウムひとつにつき、下のリストの入手品のいずれかがもらえる。EVENT28の時点とEVENT53以降では入手品の傾向が違い、さらにどの入手品になるかは入手品ごとに決められた確率でランダムに決定される。同じものが連続でもらえる場合もあるため、欲しいアイテムがあるならベルセリウムを渡す前にフィールドでセーブをしておくといい。なお、ベルセリウムを入手できる場所を一覧にした。物語が進むと行けなくなる天地戦争時代などにも多くあるので、取り忘れないようにチェックしておこう。

◆ベルセリウム入手場所一覧

トラッシュマウンテン	(2個/P118)
ストレイライズ大神殿	(1個/P86)
地上軍拠点	(1個/P140)
ダイクロフト2	(1個/P146)
スパイラルケイブ	(3個/P150)
ラグナ遺跡	(1個/P76)
ダリルシェイド地下水路	(1個/P78)
ハーメンツヴァレー	(1個/P82)
アイグレッテ	(1個/P84)
リーネの村	(1個/P94)
スノーフリア	(1個/P102)
ホープタウン	(1個/P116)
神のたまご	(1個/P162)



ウィンターズのメッセージがいつもと違う場合は、もっとも確率の低いレアアイテムの入手品が出た合図。

◆EVENT28の時点で引き換え可能なアイテム

入手品1(確率 511/1024)洋服セット・低レベルその1
- セプター
- ティアラ
- ファンシードレス
- ブレスドリボン
- デッキブラシ
- エプロンドレス

入手品2(確率 288/1024)洋服セット・低レベルその2
- ゴールドブレスレット
- ヴェール
- ウェディングドレス
- セプター
- ティアラ
- ファンシードレス

入手品3(確率 199/1024)装飾品セット・低レベル
- リバースドール
- パラライズチェック
- ポイズンチェック

入手品4 (確率 24/1024)
- ソウルクラッシュワンド

◆EVENT60以降で引き換え可能なアイテム

入手品1(確率 128/1024)洋服セット・高レベルその1
- アクアマント
- ブレスドリボン
- ミディブラウス
- セプター
- ティアラ
- ファンシードレス
- デッキブラシ

入手品2(確率 171/1024)洋服セット・高レベルその2
- ウェットスーツ
- フレアスカート
- パレオ
- ゴールドブレスレット
- ヴェール
- ウェディングドレス

入手品3(確率 149/1024)洋服セット・高レベルその3
- ダークロアー
- リリックベレット
- ウィッチドレス
- ゴージャスマント
- コマチ
- チャイナドレス

入手品4(確率 149/1024)装飾品セット・高レベルその1
- ラビットシンボル
- リバースドール
- ミスティシンボル

入手品5(確率 149/1024)装飾品セット・高レベルその2
- ピヨハン
- リバースドール
- ブラックオニキス

入手品6(確率 99/1024)装飾品セット・高レベルその3
- ヒールバングル
- リバースドール
- フェアリィリング

入手品7(確率 99/1024)福袋セット
- ルーンボトル
- レッドラベンダー
- フルプレート
- ミソ
- パリーイングダガー
- 三徳包丁
- グリムソード
- ホーリィボトル
- キューティミトン

入手品8(確率 24/1024)
- マム・ベイン

レンズ配達

入手 エリクシール
場所 紅蓮都市スペランツァ、黄昏都市レアルタ
期間 EVENT 35～36

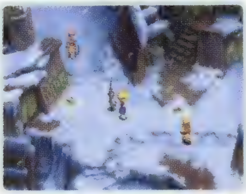
紅蓮都市スペランツァの配給所に現れるおじさんからレンズを預かり、黄昏都市レアルタの配給所にいる青年まで届けるイベント。最後まで進めると青年からエリクシールをもらえる。人と話すだけのイベントだが、紅蓮都市スペランツァのおじさんは投影装置を調べて世界地図を見るイベント後に出現することと、光のほこらに一度入ると発生しなくなることは覚えておこう。なおイベントを発生させずに黄昏都市レアルタの青年へ話しかけると、このイベントに絡んだ別のメッセージが見られる。この後でもイベントを始めることは可能なので、手間を惜しまないなら黄昏都市レアルタへ一度行った後、紅蓮都市スペランツァへ戻ってイベントを始めるといい。

会話中にジューダスが先をせかせるようなことを言うが、デメリットはないので安心して依頼を引き受けよう。

バトルスーツ入手

入手 バトルスーツ
場所 地上軍拠点
期間 EVENT 39

EVETN39の最初に起こるHRX-2との戦闘後も、HRX-2はそのままマップ上に残っている。これを◎ボタンで調べると防具のバトルスーツが入手可能だ。ただし、一度マップを切り替えるとHRX-2は消えてしまい入手できなくなる。バトルスーツは鎧のユニークアイテムで、スロットはパワー(4)。入手時期を考えると防御力もかなり高い。

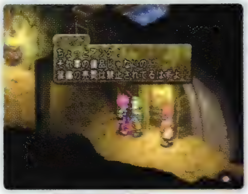


ハロルドとの会話も終わり、メンバーが集まってもポツンと残るHRX-2。気にしてほしいと言わんばかりだ。

闇商人

入手 各種アイテム
場所 地上軍拠点
期間 EVENT 39～49

地上軍拠点の地下には緑のフードをかぶった闇商人がいて、軍からの横流し品を売ってくれる。この闇商人、常に出現しているが、軍の一員であるハロルドがいると逃げてしまうため買い物ができなくなってしまう。利用するならハロルドがいなくなるEVENT41やEVENT45などのタイミングを狙おう。扱っている商品はそれほどの貴重品でもないが、欲しいアイテムがあれば、買えるタイミングで利用するのもいいだろう。



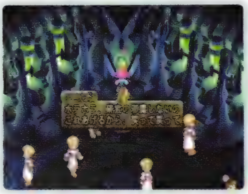
ハロルドが仲間にいると、商品が軍の備品とわかり追及を始める。ふたりは逃げてしまい、買い物はできない。

価格はほかの店と変わらないので、闇商人のわりに実はいい人かも？ 詳しい商品リストはP140を参照。

ピヨハン入手

入手 ピヨハン
場所 物資保管所
期間 EVENT 44～46

ハロルドがソーディアンの研究をするため物資保管所でパーティから離脱したら、追いかけて物資保管所の奥にあるソーディアン研究室へ行ってみよう。研究中のハロルドに話しかけると、邪険にしながらも装飾品のピヨハンをくれるぞ。

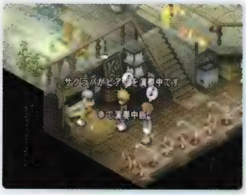


声をかけても振り向かず、ソーディアンの研究に集中するハロルド。科学者として本領を発揮しているシーンだ。

サクラバ

入手 なし
場所 ノイシュタット
期間 EVENT60〜66

ノイシュタットの宿屋にある酒場へ行くと、シリーズではおなじみのサクラバがピアノの前に座っている。彼に話しかければその場でピアノを演奏してくれるぞ。曲名は「SAKURABA SOLO IN TOD2」で、1周目のゲーム中ではここでしか聴くことができない。



演奏が始まると、途中で⊗ボタンを押すか終わるまで聴き続ける。最後まで聞くと演奏時間は3分24秒になる。

スタンプラリー

入手 本文参照
場所 定期連絡船の各航路
期間 EVENT53〜66

EVENT53以降、現代の定期連絡船に乗るとスタンプがもらえ、すべての種類を集めると腕輪のラピスラズリブレスレットとカイルの称号「スタンプラリーマスター」が手に入る。スタンプはアイグレッテ港〜チェリク、チェリク〜ノイシュタット、ノイシュタット〜スノーフリアの各航路で違い、行きと帰りで別の扱いになっているため6種類ある。スタンプを集めるときの先頭キャラクターはカイル以外でもよく、別のキャラクターで6つめのスタンプを集めても必ずカイルに称号が手に入る。なおEVENT53の時点でスタンプラリー自体は始まっているが、スノーフリア〜ノイシュタット間しか行き来できないため全種類は集まらない。すべてのスタンプを集めることができるのは再び現代に帰ってきたEVENT60以降になる。

定期船を降りるときは船長に話しかけるが、ここでスタンプがもらえるようになっている。もらい忘れがなく安心だ。

配膳ゲーム2

入手 ガルド、各称号
場所 ノイシュタット
期間 EVENT14〜66

アイグレッテの配膳ゲーム1（P243参照）を1度でもクリアしていると、ノイシュタットの宿屋にもうひとりバーテンが出現。このキッチンの外にいるバーテンに話しかければ、配膳ゲーム1とは別のウェイターとなって客の注文を覚えるミニゲームが遊べる。LEVEL3までクリアすれば、挑戦キャラクターごとに異なるアイテムと称号、仕事量に応じた報酬が手に入る。挑戦するキャラクターによって難易度が違う点も配膳ゲーム1と同じだ。報酬については、客に注文を聞きにいくだけで発生し、このときは速いほど高額。メニューは1品正解するごとに60ガルドとなっている。

●遊びかたと攻略

まず、客が「店員さーん」と呼んだら接近して話しかけよう。そこで客の注文をすべて覚えたらバーテンのところへ行く。するとバーテンに客の注文を聞かれるので、表示される選択肢から注文を選べばいい。注文を間違えたり、注文を聞きに行くのとバーテンに伝えるのにどちらも10秒以上かかると失敗で、追い出されてしまう。客が複数いる場合、バーテンは必ず右のテーブルから注文を確認するので、記憶する場合は順番を間違えないように注意。また、難易度が上がるとバーテンやほかの客のところへ行ったときに追加注文が入る場合もあるため、テーブルごとに注文をまとめて覚えるのが難しくなる。純粋に記憶力を問われるゲームなので、難しいと感じたらメモをとるのがクリアのコツ。メニューを自分でわかる程度に省略すると客の注文スピードに合わせて書きやすいし、テーブルごとに分けて書けば追加注文にも対応可能だ。

◆入手できる称号とアイテム

種別	称号	アイテム
カイル	「ベストウェイター」	アマテラスの御霊
リアラ	「キューティウェイトレス」	カンナギの装束
ロニ	「モテモテウェイター」	スサノオの兜
ジューダス	「グレイトウェイター」	デスストローク
ナナリー	「ラブリーウェイトレス」	ヤタノカガミ
ハロルド	「超絶天才配膳人様」	メイデンヘアー

黄金の種

入手 本文参照
場所 チェリク
期間 EVENT 60~66

チェリクの雑貨屋＆食材屋で入口の近くにいる女性に話かけると、女性の名前はヘレンで黄金の種を探しているという話が聞ける。これ以降、種育て(P259参照)で黄金の種を入手してヘレンに渡せば、スロットレベル8の装備品がお礼としてもらえる。プレイヤーの行動しだいでスロットの種類が変わるため、欲しいものを手に入れることも可能。称号「レアカイザー」(P308参照)に必要なエンシェントなどのスロットを得るのに便利だ。

得られる装備品のスロットは総プレイタイムによって10分ごとに変化し、その順番はP342のスロットデータ順と同じ。計算でスロットを調べることもでき、「(総プレイタイム分数の下1桁切り捨て÷10+1)÷88」の余り数がそのままスロットデータのNo.に対応している(割り切れた場合は88とする)。例えばプレイタイムが65時間23分なら、3923分なので切り捨てて3920。これを上記の計算に当てはめると余りは41となり、スロットはNo.41のレベル8、アポカリプスとわかる。

ベースアイテムについては、上記で決まったスロットが武器専用なら武器が、防具専用なら防具が、共通用なら武器と防具からランダムで選ばれる。武器の場合はカイルとジューダスならグリムソード、リアラとハロルドならリリックセプター、ロニならグリムアクス、ナナリーならグリムボウ。防具は男性ならグリムプレートかグリムヘルム、女性ならウィッチドレスかグリムクレストになる。

神経衰弱

入手 カイル称号「神経衰弱王」
場所 ダリルシェイド
期間 EVENT 60~66

これはトランプの神経衰弱と同じルールのミニゲームで、雑貨屋近くに出現するトランプマンに話しかければ遊ぶことができる。ゲーム終了時に札を取った枚数がトランプマンより多ければ勝ちとなり、どのキャラクターが先頭にいても関係なくカイルの称号「神経衰弱王」が手に入る。一度勝ってしまうとそれ以降は「君とは勝負付けがすんでいるはずだ」と言われプレイできない。

札を覚えるコツは、自分のめくるカードは左上から右へ進むなど、わかりやすい順番にしておくこと。また、一度めくったカードは置きかたが傾くので、相手のめくった場所の目安にできる。ちょっとズルい方法だが、紙にメモを取ると確実にカードを引き当てられるぞ。時間制限はないので、相手がめくったカードもしっかり書いておこう。

自由を愛する男

入手 称号「自由称号」(本文参照)
場所 アクアヴェイル
期間 EVENT 60~66

万屋モリュウの近くにいる自由を愛する男に話しかけ、途中の選択肢で「そう思う」を選べば自由称号が手に入る。この自由称号は入手時に好きな名前をつけることができ、どんな名前でも効果は同じ。また、入手後に自由を愛する男に話しかけるといつでも称号名を変更できる。

◆入手できる称号(デフォルト名)

カイル	FREEMAN
リアラ	LIBERTY
ロニ	BOMBER
ジューダス	MYSTERIOUS
ナナリー	RESISTANCE
ハロルド	SELFISH

スクリーンチャット視聴

入手 なし
場所 小屋
期間 EVENT 60~66

小屋にいる不思議な女性に話しかけると、今までに見たスクリーンチャットを視聴できる。通常のSELECTボタンを押すと見られるもののほかに、マップ上で先へ進めない場合のものや、未使用のチャットも網羅されている(P297参照)。2周目ではすべてのチャットを見ることができ、称号取得可能なチャットの場合、ここで称号が得られる。

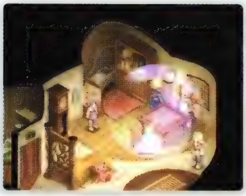
2周目のサウンドテストでも聴くことはできるが、こちらは映像つきなので表情の変化なども楽しめる。

ねこにん命名

入手 ペルシアブーツ
場所 ねこにんの村、スノーフリア
期間 EVENT60～66

名前のない子ねこにんに名前をつけるイベント。まず、ねこにんの村で金色の毛皮の子ねこにんに話しかけ、名前をつけてあげる約束をしよう。するとスノーフリアの寄り合い所の裏に子ねこにんの母親らしきねこにんが出現するので、話を聞きに行く。そのあとねこにんの村に戻り、子ねこにんに話しかけると名前入力が可能になっているはずだ。好きな名前を入力すれば、それが子ねこにんの名前となる。さらに、名前をつけたあと、あらかじめソーサラースコープを使ってねこにんの村にある民家の壁を壊しておけば、一度村を出て再び入り直したときに、おじじの家にいる子ねこにんを散歩に連れて行けるようになる。民家へ子ねこにんを連れていけば、庭の宝箱からペルシアブーツを取ってきてくれる。

母親らしきねこにんから本当の名前を聞くことができるが、ほかの名前をつけてもイベントに変化はない。



民家の壊れる壁はソーサラースコープで見つけられる。調べるとボロボロと崩れて大きな穴があいてしまう。

ねこにんショップ

入手 なし
場所 ねこにんの村
期間 EVENT66

2周目以降にアクアラビリンス(P262参照)の扉を開くと、ねこにんの村に武器屋と防具屋が追加される。どちらもほかのショップでは売っていない珍しい商品を扱っているので、一度は行ってみるといいだろう。場所と商品リストはマップページのP171を参照。

寿司職人

入手 ガルド、各種称号
場所 ホープタウン
期間 EVENT65～66

客の注文どおりに寿司を出していくミニゲーム。配膳ゲーム2(P254参照)を一度でもクリアしていればホープタウンの北にある家にキングコックが出現、話しかけると挑戦できる。プレイ方法はコントローラーの○、×、□、△、L1、R1にそれぞれ寿司ネタが割り振られているので、注文した客に向かって注文と同じネタが割り振られたボタンを押していくだけ。速ければ速いほど報酬がアップする。しかしネタの割り振りは毎回変わり注文以外のボタンを押すと報酬はダウン。ボタンを押すのが遅いと客が怒ってその時点でゲーム終了だ。LEVEL3までクリアすれば、仕事ぶりに対応したガルドとキャラクターごとの称号を得られる。

◆入手できる称号(デフォルト名)

カイル	天職寿司ボーイ
リアラ	天職寿司ガール
ロニ	天職寿司職人
ジューダス	天職寿司仮面
ナナリー	天職寿司ねえちゃん
ハロルド	激烈超天才寿司職人様

●基本的な攻略法

カイル、リアラ、ロニ、ジューダスは客が怒るまでの時間に余裕があるので、客の注文を見てから画面左上のボタン配置を確認し、注文に対応していこう。これで間に合わない場合は、1～2つのボタンを暗記して、それ以外の注文は配置を見るようにするとクリア確率がアップするはず。ナナリー、ハロルドでは客が多く怒るまでの時間が短いため、なるべく多くのボタンを覚える正攻法でのぞもう。覚えるコツの一例としては、ネタの頭文字だけで記憶したり「いつもの」「オススメ」を目印にする方法などがある。

●どうしてもクリアできない場合

どうしてもクリアできないという人は連射機能つきのコントローラーを用意しよう。ネタが割り振られるボタンすべてに連射をセットすれば準備は完了。全部のボタンを押したままで、注文した客に向かえばその瞬間に注文された寿司を出したことになる。注文をした客の方向だけに集中できるので、客を怒らせる前に対応しやすい。

かけだし鍛冶屋

入手 本文参照
場所 鍛冶屋のテント
期間 EVENT60〜66

鍛冶屋のテントにいるかけだしの鍛冶屋に、ガルドを与えて修行をさせてやるサブイベント。貴重なアイテムを入手できるが、かかるお金と時間もほかのサブイベント違って桁違い。あわてず気長に鍛冶屋を育てていこう。

鍛冶屋のレベルは開発援助でガルドを与え、時間が経過すると、徐々に上昇していく。鍛冶屋のレベルは1からスタートして、最高127まで上昇するが、プレイ中には鍛冶屋ランクの形でしか鍛冶屋のレベルを確認することはできない。レベルと鍛冶屋ランクの対応は右の表を参照のこと。開発資金があると、鍛冶屋は約17秒経過するごとにガルドを100費やして経験値を1得る。そして、レベルアップに必要なだけの経験値(右参照)がたまっているときに鍛冶屋に話しかけると、その分の経験値を消費してレベルが上昇する。

また、開発資金が10000ガルド以上あるときに製作依頼をすると、開発資金を10000ガルド消費してスロット付きの装備品を作ってもらうことができる。作ってもらえる装備品は、種類のみ指定可能。ベースアイテム、付加されるスロットの種類およびスロットレベルは、鍛冶屋のレベルによって変化する。基本的に鍛冶屋のレベルが高くなると選択されるベースアイテムの種類も増えていく。スロットレベルも鍛冶屋のレベルに比例して高レベルのものが付加されるようになる。スロットの種類は、レベル1だとスロット優先順位(P342参照)が1のアタック系のスロットしか付加されないが、鍛冶屋のレベルが高くなると優先順位順に付加されるスロットの種類が増えていく。具体的には右の式を参照してほしい。なお、アイテム製作依頼からアイテムが完成するまでにはある程度の時間がかかる。このとき、製作中のアイテムのスロットレベルが高いほど、かつ鍛冶屋のレベルが低いほど、製作に要する時間は長くなる。これを利用すると、完成までの時間を確認することで、ある程度製作中のアイテムの強さを判断することも可能。お金に余裕がある場合は、製作時間を確認して低レベルスロットの武器なら製作を中断し、新たに製作を依頼する、といった方法も有効だ。

◆鍛冶屋のレベルと名称

レベル	鍛冶屋ランク
1〜5	初心者鍛冶屋
5〜10	ヘボイ鍛冶屋
11〜15	かけだし鍛冶屋
16〜20	初級の鍛冶屋
21〜25	なんちゃって鍛冶屋
26〜30	中級の鍛冶屋
31〜35	熱血鍛冶屋
36〜40	歌って踊れる鍛冶屋
41〜45	上級の鍛冶屋
46〜50	ハッスル鍛冶屋
51〜55	ベテラン鍛冶屋
56〜60	イカス鍛冶屋
61〜65	プロの鍛冶屋
66〜70	すごい鍛冶屋
71〜75	エキスパート鍛冶屋
76〜80	有名な鍛冶屋
81〜85	鍛冶屋の達人
86〜90	鍛冶屋の名人
91〜95	鍛冶屋エース
96〜100	マスター鍛冶屋
101〜105	鍛冶屋仙人
106〜110	鍛冶屋の神様
111〜115	鍛冶屋創造主
116〜120	異世界の鍛冶屋
121〜125	幻想世界の鍛冶屋
126〜127	鍛冶屋のサル

◆経験値の計算

レベルアップに必要な経験値

=現在の鍛冶屋レベル×現在の鍛冶屋レベル

◆鍛冶屋が製作するアイテムについて

ベースアイテム

鍛冶屋のレベル×2の平方根を出し、求められた数値(端数切り上げ)以下のレベルのベースアイテムからランダムで選択される。

付加されるスロット

Aが0から(鍛冶屋レベル−1)までの乱数として、(1+A×55÷127)で求められた数値の優先順位(P342参照)のスロットが付加される。ただし、防具を作成する場合、求められた数値が23以上なら、その数値に33を加算してスロットを選択する。求められた数値が0の場合スロットは付加されないが、スロットがひとつも付いていない場合は改めて選択をやり直す。

スロットのレベル

Aが0から(鍛冶屋レベル−1)までの乱数として、(1+A×8÷127)で求められた数値がスロットレベルになる。

鬼ごっこ

入手 各種グミ（本文参照）、カイル称号「鬼王」
場所 クレスタの街
期間 EVNET 63〜65

孤児院の1階にいるシナモンに話しかけると、鬼ごっこ勝負を挑まれる。子供やにわとりに触れると捕まったことになりゲーム終了、20秒間逃げ切ればグミがもらえる。クリアごとに子供が1人増えて難易度が上がり、もらえるグミもアップルグミ、オレンジグミ、レモングミ、パイングミと変化。5回目ではマグログミと、カイルの場合のみ称号「鬼王」が手に入る。逃げ切るコツは、子供たちが最短距離で追ってくる特性を利用して障害物にひっかけ、足を止めること。玄関前などで大きく回って子供たちをまとめ、すべり台の梯子部分を右上から下へ回りこむと上側にひっかけやすい。残り10秒を切ると子供はスピードアップするが、この攻略法なら影響も少ない。問題は、にわとりの動きがランダムで確実な逃げ方が存在しないこと。何度か挑戦し、すべり台周辺からにわとりがいなくなるのを期待しよう。

梯子に子供全員がひっかかれば逃げ切れるだろう。にわとりの動きに注意して時間が過ぎるのを待とう。

ジニーの手紙

入手 なし
場所 ハイデルベルグ、アイグレッテ
期間 EVENT 63〜65

ハイデルベルグの教会で暮らすジニーの手紙をフィリアに届けて交流を手伝う。手順は以下の通り。1）教会のジニーに近づき会話を見たあとレギーナと話す。2）教会の外に出てジニーと話し、中に戻りレギーナと会話。3）再び外に出て会話を見たあと、教会に入りジニーに近づく。4）レギーナ、サーガ、サーガの順で話しかけたのち、ジニーから手紙を受け取る。5）ストレイライズ大神殿のフィリアに話しかけ手紙の返事を受け取る。6）ハイデルベルグのジニーに手紙の返事を渡す。

種育て

入手 各種アイテム
場所 リーネの村
期間 EVENT 63〜65

マギーおばあさんから種をもらい、家の前にある畑で育てるイベント。水と肥料の面倒を見ることができ、実がなるまで育てれば与えた肥料に応じたアイテムが手に入る。また、種は特定の肥料の組み合わせで品種改良された種に育つこともあり、サブイベントの黄金の種（P255参照）はこれを利用してクリアする。種は持っていなければマギーおばあさんからポムポムの種がもらえるが、別の入手方法としてチェリクの雑貨屋＆食材屋にいるヘレンからラナケアルの種がもらえるほか、アクアラビリンスの宝箱からも品種改良された種が手に入ることがある。いくつかの種を持っている場合、植えるのはもっとも品種改良された種になる。

●種の育てかた・基礎編

種は現実の経過時間に沿って成長する。成長段階は4段階あり、それぞれ植えてから芽が出るまで約9分、芽が出てから成長するまでが約9分、成長してから実がなるまでが約27分で、実がなってから枯れるまでが約15分の計約60分で一周期となっている。実がなっても放っておくと枯れてしまいアイテムが手に入らなくなるので、放置のしすぎは禁物。街の外にいるときでも、植えてから50分程度経ったら様子を見に戻ろう。また、水はいつでもやることができるが、肥料は実がなるまでの3段階でそれぞれ1回ずつ、計3回しかやることはできない。実がなったときに手に入るアイテムは種によって違い、大まかにグループA（食材）、グループB（消費アイテム）、グループC（薬草など）の3種類に分かれるが、それぞれ特定の肥料の組み合わせで品種改良の種が手に入るようになっている。黄金の種を手に入れる場合、この品種改良の順番に従って育てていけばよい。

◆それぞれの種から採れるアイテム

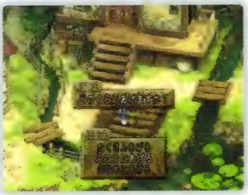
種名	品種改良で採れる種と肥料の組み合わせ	そのほかの場合
ポムポム	エステマ（赤色＋赤色＋赤色）	グループA
エステマ	ラナケアル（白色＋赤色＋青）	グループB
ラナケアル	ドルゲニア（赤色＋青色＋無し）	グループA
ドルゲニア	ペンペン（黄色＋白色＋無し）	グループB
ペンペン	オリオラ（赤色＋白色＋青色）	グループA
オリオラ	チャラック（無し＋赤色＋黄色）	グループB
チャラック	黄金の種（白色＋青色＋黄色）	グループC

●種の育てかた・水編

種はそのときどのくらいの水を含んでいるかを示す「水ポイント」を持っている。これは画面では確認できず、種を植えたとき100からスタートして5秒につき1ずつ減少、0以下になると枯れ、100以上になると腐ってしまう。そこで枯れる前に、腐らない程度に水をやる必要がある。水をやる量によって、たくさん＝40、ふつう＝30、少なめ＝20ポイント分が増加するので、水をやるときのメッセージから現在の水ポイントを予想して適度に水をやろう。なおリーネの村以外の場所にいるときはマギーおばあさんが水の面倒を見てくれているので、水ポイントが0になって枯れることはない。この場合、リーネの村に戻ったときの水ポイントは村を出たときの半分となる。

◆メッセージによる現在の水ポイント

メッセージ	水ポイント
土が完全に乾いています	0〜19
土が乾いているようです	20〜39
土は良い具合に湿っているようです	40〜59
土は十分に湿っているようです	60〜79
これ以上水は必要ないと思われます	80〜100



水やりは、乾いていれば「たくさん」、良い具合なら「ふつう」、十分なら「少なめ」にやればいい。

●種の育てかた・肥料編

肥料も水と同じく、種がそれまでに与えられた肥料の「肥料ポイント」を持っており、そのポイントによって手に入るアイテムが決まる。4種類ある肥料はポイントに違いがあり、与える段階によってもポイントが変わる。同じ組み合わせで肥料を与えても順番が違うと総ポイントは変化するようなしくみのため、特定のポイントを狙うときは与える順番に注意しよう。

◆肥料別ポイント表

段階＼肥料名	赤色 スーパー	青色 デラックス	黄色 ゴージャス	白色 エクセレント
芽が出るまで	1	12	26	40
芽が出た状態	2	14	27	43
育った状態	5	19	28	44

※肥料を与えない場合はすべての段階でポイント0。

与えた肥料の総肥料ポイントはアイテムを決める計算式に使われる。「(総肥料ポイント±2)÷32」の余り数によってアイテムは決まり、下記リストにある種ごとのグループと対応したアイテムとなる。計算式にある±2とは、−2〜＋2までをランダムに加えることを意味している。そのため同じ肥料ポイントにしても、手に入れるアイテムが毎回同じにはならない。例えば肥料ポイントが67の場合余り数は3となるが、±2されるため実際には余り数1〜5の中からランダムで決まる。エステマの種ならグループBなのでアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミのいずれかとなるわけだ。なお、リストでアイテム名がない余り数にはならないように調整されるので、例の場合余り2〜5に対応するアイテムが1／4の確率で選ばれる。

◆余り数とアイテムの対応表

グループA		グループB		グループC	
余	アイテム名	余	アイテム名	余	アイテム名
00	しもふり	00	アップルグミ	00	セボリー
01	タコ	01	―	01	―
02	イワシ	02	アップルグミ	02	セボリー
03	タイ	03	オレンジグミ	03	レッドセボリー
04	ジャガイモ	04	オレンジグミ	04	セージ
05	タマネギ	05	ミックスグミ	05	―
06	ダイコン	06	ライフボトル	06	セージ
07	レタス	07	ライフボトル	07	レッドセージ
08	キーウィ	08	パナシーアボトル	08	ラベンダー
09	レモン	09	パナシーアボトル	09	―
10	リンゴ	10	フレアボトル	10	ラベンダー
11	ヨーグルト	11	フレアボトル	11	レッドラベンダー
12	ライス	12	リキュールボトル	12	ベルベーヌ
13	とうふ	13	リキュールボトル	13	―
14	ブレッド	14	オールディバイド	14	ベルベーヌ
15	バター	15	ダークボトル	15	レッドベルベーヌ
16	ミソ	16	レモングミ	16	カモミール
17	パスタ	17	レモングミ	17	―
18	タマゴ	18	パイングミ	18	カモミール
19	ミルク	19	パイングミ	19	レッドカモミール
20	チーズ	20	オールディバイド	20	チャームボトル
21	バナナ	21	ミラクルグミ	21	エリクシール
22	イチゴ	22	ミラクルグミ	22	アワーグラス
23	キュウリ	23	ルーンボトル	23	トレカ
24	トマト	24	スペクタクルズ	24	サフラン
25	キャベツ	25	―	25	―
26	ニンジン	26	スペクタクルズ	26	サフラン
27	マグロ	27	アップルグミ	27	レッドサフラン
28	シャケ	28	アップルグミ	28	ローズマリー
29	エビ	29	オレンジグミ	29	―
30	イカ	30	オレンジグミ	30	ローズマリー
31	すじにく	31	ホーリィボトル	31	レッドローズマリー

※アイテム名が ― の余り数は別の結果に置き換えられる。

飛行艇ゲーム

入手 ジューダス称号「クールパイロット」など
場所 チェリク
期間 EVENT60～66

EVENT60～66の間にチェリクの船着き場の北にいる女の人に話しかけると、飛行艇を操作して空中にちらばった100個のレンズを回収するミニゲームで遊べるようになる。飛行艇の操作方法は本編とほぼ同じで、方向キーか左スティックの左右または L1 R1 で旋回、上下で高度変更、◎ボタンで加速、■ボタンで後退となっている。コースは6つあり、各コースごとに設定されている規定タイムよりも短い時間でレンズを回収すると、各コースにつき1回だけアイテム(下表参照)がもらえる。さらに、すべてのコースを規定タイムよりも短い時間でクリアすると、ジューダスの称号「クールパイロット」が手に入る。

◆それぞれの種から採れるアイテム

COURSE	規定タイム	アイテム
COURSE1	00:55:00	銅鍋
COURSE2	01:05:00	セフィラ
COURSE3	01:00:00	ミラクルグミ
COURSE4	01:10:00	リバースドール
COURSE5	01:05:00	カルラ
COURSE6	01:15:00	カラドボルグ

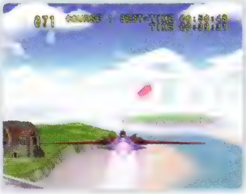
●基本攻略

まずは飛行艇でどの程度の範囲までレンズを回収できるかを覚えよう。下の写真のように、上下左右共にレンズを回収できる範囲は意外と広い。これを利用して、無駄な方向転換を極力減らすことが大切だ。飛行艇の進路変更をする場合、右斜め上といったように水平方向と垂直方向を同時に変えようとするとミスをしやすくなる。規定タイムクリアが目的なら、できるだけ水平方向と垂直方向の進路変更は別々に行うこと。ちなみに、規定タイムはかなり余裕を持って設定されており、さほど急がなくても十分に規定タイムクリアは可能。回収が難しい部分は十分に減速してレンズを確実に回収しよう。

レンズが取れる範囲はだいたい左の通り。この枠の中にレンズの中心が入っていれば、レンズを回収できる。

●COURSE1攻略

COURSE1で最初にレンズを取り逃しやすいのは、20～30個目あたりの左に曲がっていく部分。十分減速してレンズを回収していこう。30～53個目の区間は急なカーブもなくレンズを回収しやすくなっているので、十分に加速してタイムを稼いでおきたい。53～60個目あたりは左に曲がりつつ上昇していく必要がある。高度を上げつつ左に旋回するのは慣れないと難しくミスをしやすい。◎ボタンを離して十分に減速してから、方向キーを左、上、左、上と入れ、確実に操作しよう。83個目あたりからはレンズがやや下に配置されている。急に高度を変えるとミスをしやすいので、70個目あたり(下写真参照)から高度を下げ、レンズを飛行艇の上部で取るようにするといい。



このあたりから高度を下げておく。飛行艇の尾翼でレンズを回収するようなつもりで操作するといい。

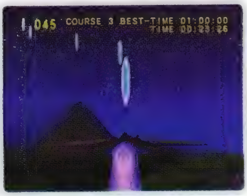
●COURSE2攻略

1～13個目はひとつおきにレンズが上下にズレて配置されている。飛行艇をその中間に位置させてレンズを回収しよう。15～23、29～35、36～41、49～54個目はそれぞれ同じように右へのきついカーブになっている。減速しつつ、カーブの最初の部分のレンズを飛行艇の右の翼で取るようにして、少しずつ右に進路を変えていくとミスが少なくなる。また、最後の49～54個目は右に曲がりつつ上昇する必要がある。あらかじめ高度を少し上げておき、旋回中は最低限の操作ですむようにしておこう。72～84、92～100個目は下の写真のようにレンズが三角形に配置されているところは、中央を通過すれば3つまとめて回収することができる。

レンズはさほど離れていないので、まとめて取るのは容易。細かく位置を調整しようとするとミスが多くなる。

●COURSE3攻略

左右の旋回よりも上下の移動が多いコース。単に規定タイムクリアだけを考えるなら、コース1,2よりも難易度は低めだ。12個目付近でレンズの配置が左右に分岐しているところは、旋回することなくレンズを回収できる右側へ進むのがオススメ。このとき、気持ち左寄りに進むと、分岐部分でレンズをまとめて回収でき、少しだけタイムを短縮できる。45個目付近で上昇しつつ左へ旋回するところは、上昇しながらレンズを回収し、カーブの頂点で一度止まるぐらいのつもりで減速。その後、左にきちんと旋回してから再び加速しよう。60個目あたりからは左に旋回しつつ下降する部分は、◎ボタンを断続的に押し、若干減速しつつ進むといい。



高度変更は方向キーを細かく押し調整するとやりやすい。アナログスティックなら左右に旋回しないよう注意。

●COURSE4攻略

レンズがまとめて配置されており、取る順番がわかりにくくなっている。しかし、順番さえ分かってしまえば、クリアはさほど難しくはない。10個目付近のレンズが6個ずつ5段に配置されている所は、まず中央を通過して前へ進み、右へ旋回しつつレンズを回収していく。そして、最下段のレンズを取ってから左に旋回し、下から2段目のレンズをとってから、左に旋回しつつ上から2段目、直進から右に旋回しつつ最上段のレンズをそれぞれ回収して終了。このコースは規定タイムにかなり余裕があるので、旋回する部分は十分スピードを落として進んでも、規定タイムクリアをすることは十分に可能。あせらず、確実にレンズを回収していこう。

旋回中に次のレンズを見失ったら、右に旋回していたなら右方向、左旋回中なら左側を注意深く探してみよう。

●COURSE5攻略

2～12個目はレンズが2個、1個と交互に配置されている。スピードを保った状態で直進し、タイムを稼ぎつつレンズを回収しよう。10個目付近と27個目付近でレンズの配置がほぼ直角に交差しているが、どちらも気にせず道なりに進むこと。42～46個目のあたりは右に旋回しつつ上昇、さらに47～52個目付近は急激に降下する必要がある。42～46個部分を回収するときに高度を上げすぎると、そのあとのレンズが非常に回収しにくくなる。上昇中にスピードを上げると、自然と高度も上がってしまうので、46、47個目あたりで一度停止し、その後降下するぐらいのつもりで操作するといい。以後は大きく旋回する程度でさほど難しい部分はない。可能な限り加速して進もう。

42～46個目で上昇中にスピードを上げ過ぎないように。場合によっては一旦静止して、高度を下げよう。

●COURSE6攻略

スタートから32個目まではほぼ直進するだけでレンズが取れるだろう。ただし、18個目のレンズが少し下にずれて配置されているのと、25～32個目はゆるやかに上昇している点に気をつけよう。その先は右に約180度旋回する。角度が急なので、スピードが速すぎて曲がりきれずにタイムをロスしないよう、あらかじめ減速しておくこと。以後のレンズは曲線ではなく直線で配置されている部分が多い。直線と直線をつなぐ角の部分でしっかりと減速して、直線部分で加速、と、メリハリを付けた操作が大切。上昇降下は頻繁に行う必要があるが、基本通り旋回と高度変更を同時にしないように。それでも十分規定タイム内でクリアできるはずだ。

レンズを取りつつ直進して、コーナーにさしかかったら減速。向きを変えて加速しつつ高度を変更しよう。

アクアラビリンス

入手 下表参照
場所 アクアヴェイル
期間 EVENT66

アクアヴェイルの領主館の地下（P170参照）には、アクアラビリンスと呼ばれる迷宮が隠れている。中へ入るには、不吉の証とされるブラックダイア、ブラックパール、ブラックコーラルを各5個ずつ集めてアクアラビリンスの入口を調べる必要がある。不吉の証が隠されてる場所のヒントはダリルシェイドやアイグレッテなどにある石碑に書かれており、パーティにハロルドがいるときなら石碑を解読することが可能だ。不吉の証のひとつは、神のたまごの下層部（P169参照）、それ以外はすべてフィールド上（P71参照）で入手できる。

アクアラビリンスは無限に続くダンジョンで、途中で中断以外のセーブをすることはできない。1〜4、6〜8、10〜12、14〜16フロアはランダムマップ、5、9、13、17フロアは固定マップ、17フロアをクリアするとマップは1に戻るようになっている。ランダムマップはさらにランダムで「マップが暗くなる」「エンカウント率がマックスになる」「視界が狭くなる」「移動するとダメージを受ける」といったトラップが発生する。トラップの発生確率はそれぞれ8分の1で、次のフロアに進むとトラップは解除される。固定マップにはそれぞれ固定敵とダンジョン脱出ポイントが用意されている。固定敵として出現するのはランダムにエンカウントするモンスターと同じ。しかし、17フロアだけは必ずボス、マグナディウエスとの戦いになる。

アクアラビリンスの宝箱から入手できるアイテムは、基本的にすべてのベースアイテムとすべてのスロットからランダムに作成された装備品になる。アイテムに付加されるスロット効果のレベルは、マグナディウエスを倒すつど、高いものが出る傾向になるが、ダンジョンを脱出してしまうと初期の状態に戻ってしまう。ランダムに作成される装備品以外では、下で紹介しているアイテムがダンジョン内で入手可能だ。このうちペンペンの種、オリオラの種、トレカ、アワーグラス、エリクシールは何回でも入手できるが、それ以外のアイテムは一度入手すると以後そのアイテムは入手できない。また、ピュアブライトは初めてマグナディウエスを倒したときに出現する宝箱から、ジョニーの楽器はマグナディウエスを倒してから、そのフロアにいるジョニーに話しかけると、それぞれ入手できる。

マグナディウエスを倒すたびに入手できるアイテムはよくなるが、同時に出現する敵のパラメータも上昇していく。

◆アクアラビリンスで出現するモンスター◆

アンドラス DATA P355

ガルガンチュア DATA P360

コープスリバイバー DATA P363

スケアクロウ DATA P367

ドラゴニュート DATA P372

ドレッドリーチ DATA P372

ナイトメア DATA P373

パンタグリュエル DATA P376

フローズヴィニトル DATA P379

ロック DATA P385

マグナディウエス DATA P390

◆アクアラビリンスで入手できるアイテム◆

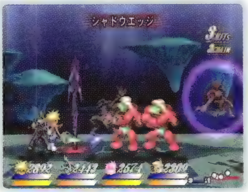
種別	名称
道具	アワーグラス
杖	ウロボロス
貴重品	エステマの種
弓	エデンズファイア
道具	エリクシール
貴重品	オリオラの種
両手	グーングニル
貴重品	ジョニーの楽器
道具	スカウトオーブ
冠	スターダストストリーム
外装	セレスティアルマント
兜	デスペラード
装飾品	デモンズシール
貴重品	トレカ
杖	ハヌマンシャフト
篭手	ハンドトゥハンド
剣	ピュアブライト
腕輪	フォーチュンブレスレット
貴重品	ペンペンの種
靴	ミカグラの足袋
両手	ミョルニル
装飾品	ヤサカニノマガタマ
鎧	ラストクルセイダー
剣	レーヴァンテイン
鎧	ワルキューレの鎧

アクアラビリンス攻略

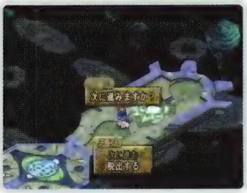
アクアラビリンスに挑戦する前に、光属性耐性の効果があるコーラル系のスロット効果が付加された防具や、同じく光属性耐性が上昇するエルヴンマント、可能ならいざというときに素早く戦闘から離脱できるようエスケープ系のスロットを付加した装備品も用意しておこう。また、すべてのダメージを半減するオールディバイドも、用意しておくと心強い。ちなみにエルヴンマントはノイシュタットで購入でき(P98参照)、オールディバイドはアクアヴェイル付近のフィールドで出現するサイレントキラー(P365参照)から入手できる。

出現する敵の中でも特に警戒が必要なのは、ディバインセイバーを使うドラゴニュートとエンシェントノヴァを使うナイトメア。どちらも晶術の威力が高く、特にディバインセイバーは回避が非常に困難なことから、一瞬で全滅してしまう恐れがある。後衛は作戦を「晶術を使わせるな」に設定。前衛も爆炎剣や岩斬滅砕陣などを使って、敵の詠唱を妨害すること。妨害に失敗した場合、使われたのがディバインセイバーなら発動直後に装備を光属性耐性があるものに変更し、後方にダッシュジャンプすると、比較的ダメージを受けずにすむ。エンシェントノヴァならダッシュで回避可能だ。

カイルを操作しているなら、晶術詠唱中の敵にターゲットを合わせ、爆炎剣(P47参照)で詠唱を妨害しよう。



アンドラスが使うシャドウエッジは、詠唱時間が短く妨害するのは困難。前後に移動して回避するといい。



とにかく敵が強いので無理は禁物。特に良いアイテムを手に入れたら、固定マップから一度脱出してしまおう。

BOSSマグナディウス

マグナディウエスは戦闘開始直後に必ずラスト・ヴァニッシャーで全員のHPを1にしてくる。そのため、戦闘前にHPを回復するのは無意味。ただし、TPだけは回復しておこう。また、マグナディエスはこちらのリザレクションに反応して「リザレクション・・? 退屈な奴らだ」でこちらを気絶させたのち、インブレイスエンドで攻撃をしてくる。あらかじめリザレクションは使わないようにメニュー画面で設定しておくこと。

戦闘が始まりラスト・ヴァニッシャーを食らったら、すかさず晶術とアイテムでHPを回復させてマグナディウエスに接近しよう。そして、敵の前でガードしながら待ち、敵が晶術の詠唱を始めたら、武器攻撃でジャマをしつつ連続攻撃を叩き込む。後衛はひたすら晶術でダメージを与えよう。マグナディウエスのスネークバイトは食らうと毒状態になる打撃技。マグナディウエスのHPが減少すると連続で出してくるようになるので、すべてをガードしきれなくなる。ガードブレイクする前にバックステップで距離を離して避けること。マグナディウエスのHPが75%以下になると使ってくるFOEの「貴様の＜時＞を頂く」は、ガード状態のままで時を止められれば、受けるダメージを最低限に押さえられる。

マグナディウエスが使う晶術は、上級晶術ばかり。しかも具現結晶まで使うので、最後まで発動されると大ダメージを受けてしまう。対処法としては詠唱中にジャマをするのがベストだが、ジャマできなかったときは回避を狙い、完全に回避できそうもない場合は、相打ちで具現結晶の発動をふせごう。インディグネイト・ジャッジメントは、一撃目を食らっても即受け身をとりダッシュすれば、その後の攻撃は一応回避可能だ。マグナディウエスの右側にキャラクターが移動すると、「私の背後に立つな・・・」後にクレイジーコメットを使ってくる。このとき仲間がいるほうへ行くとかえって被害が大きくなるので、可能な限りクレイジーコメットを回避またはマジックガードしてから仲間と合流しよう。

晶術などで全滅しそうなときは、迷わずオールディバイド。長期戦になってしまうが、全滅するよりはマシだ。

料理習得

入手 各種基本料理レシピ
場所 データ参照
期間 データ参照

世界各地にいるシェフに話しかけると、様々な基本料理のレシピを教えてもらうことができる。イベントで入手できる料理のレシピは全部で29個。残りの基本料理ミネストローネと、6つのシークレット料理のレシピ、および各種アレンジ料理と？料理は、自分でレシピを作成する必要がある。また、シェフからレシピを入手できる料理に関しても、必要な食材さえわかっていれば、自分でレシピを作成可能。各料理に必要な具体的な食材や料理の効果などは、P22～24を参照して欲しい。

必要食材さえわかれば料理はできるので、ガルドが必要なレシピをわざわざ買う必要はまったくない。

ハンバーガー

場所 クレスタの街（食材屋）
条件 なし

一番最初に入手できる料理。EVENT6以降はシェフがいなくなってしまう。HP小回復と効果は高くないが、食材3つで料理可能ということで使い勝手は悪くない。

スイートパフェ

場所 ダリルシェイド（宿屋）
条件 なし

TPの回復だけでなく毒の治療もできる。シェフがいるダリルシェイドには寄らなくてもゲームは進められるが、必ず寄ってレシピを入手しておきたい。

ペスカトーレ

場所 アイグレッテ（食材屋）
条件 なし

ペスカトーレのレシピが入手できるのは、現代のアイグレッテ。しかもEVENT60以降はレモンタルトのレシピになってしまう。忘れずに入手しておこう。

オムライス

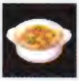
場所 リーネの村（宿屋＆雑貨屋）
条件 なし

食材3つでTPを小回復できる、序盤では重宝する料理。すぐに使えるよう、食材の購入も忘れずに。EVENT60以降はクリームシチューのレシピに変化。

からあげ

場所 山小屋
条件 なし

EVENT13の山小屋イベント後、山小屋を出てから再び入り直すと宝箱が出現。それを調べるとレシピが手に入る。



リゾット

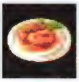
場所 ノイシュタット（雑貨屋＆食材屋）
条件 なし

HP小回復と水＋の効果を持つ。必要食材が5つと多く、HP回復のためだけに使うのにはコストが高い。EVENT60以降はパエリアのレシピに変化する。

チーズケーキ

場所 オベロン社廃坑
条件 なし

宝箱からレシピを入手できる。からあげのレシピ同様、すでに入手済みの場合、宝箱は出現しない。戦闘不能を回復する効果があるので、必ず入手しておこう。



ロールキャベツ

場所 スノーフリア（宿屋）
条件 なし

HP小回復と鈍足回復の効果を持つが、鈍足効果を受けることはまれで、恩恵を受ける機会はほとんどないだろう。EVENT60以降はサンドイッチのレシピになる。

ジャムトースト

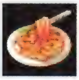
場所 ハイデルベルグ（食材屋）
条件 なし

アクティブレベルの経験値配分を変化させる料理。アクティブレベルのシステム（P39参照）を理解した上で使おう。EVENT60以降は野菜サラダのレシピに。

ミートローフ

場所 アイグレッテ（宿屋）
条件 なし

未来のアイグレッテの宿屋でレシピを入手できる。現代のアイグレッテにはシェフがいないので、EVENT59以降はレシピを入手できなくなる。



ナポリタン

場所 アイグレッテ港
条件 総合熟練度9以上

ミートローフのレシピ同様、EVENT59以降はシェフからレシピを入手できなくなる。また、ほかのレシピと異なり、総合熟練度が入手条件に関係している。

フルーツジュース

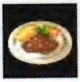
場所 チェリク（宿屋）
条件 なし

ミートローフ、ナポリタンと異なり、チェリクの宿屋なら未来でも現代でも入手可能。攻撃のアクティブレベルを上げる効果を持つが、使う機会は少ない。

海鮮カレー

場所 チェリク（民家）
条件 6850ガルドで買う

未来または現代のチェリクで入手可能。とはいえ、レシピのために6850ガルドも払うのは、もったいない。自分でレシピを作成したほうがいいだろう。



ステーキ

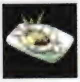
場所 ホープタウン（長屋）
条件 なし

ホープタウンの長屋にいるシェフからレシピを入手できる。このシェフはほかのシェフと違い、ステーキのレシピ入手後はなぜかいなくなってしまう。

魚鍋

場所 トラッシュマウンテン
条件 なし

ほかの宝箱から入手できるレシピ同様、すでに魚鍋のレシピを入手済みの場合宝箱は出現しない。ステータス異常の耐性を付ける料理効果は使いやすい。



ホイル焼き

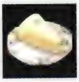
場所 レアルタ（回復施設）
条件 なし

ホイル焼きのレシピも宝箱から入手できる。すでに入手済みの場合、宝箱は出現しない。TP小回復と鈍足耐性はともかく、必要食材が多いのが欠点。

ボルシチ

場所 地上軍拠点（ラディスロウ）
条件 必要食材を教えてくれる

必要食材をすべて所持しているときに、必要食材と引き替えにレシピが手に入る。食材もタダではないので、無理にシェフからレシピを入手することはない。



レモンタルト

場所 アイグレッテ（食材屋）
条件 必要食材を教えてくれる

EVENT60以降に、ペスカトーレを教えてくれたシェフがレモンタルトのレシピを教えてくれる。HP超回復の効果を持つが、TP回復の料理のほうが重要。

クリームシチュー

場所 リーネの村（宿屋＆雑貨屋）
条件 必要食材を教えてくれる

EVENT60以降に、オムライスを教えてくれたシェフがクリームシチューのレシピを教えてくれるようになるが、レモンタルトと同じようにいまいち使いにくい。

パエリア

場所 ノイシュタット（雑貨屋＆食材屋）
条件 必要食材を教えてくれる

EVENT60以降に、リゾットを教えてくれたシェフがパエリアのレシピを教えてくれるようになる。TP大回復の効果は、強力な特技や晶術を使うときに役立つ。

サンドイッチ

場所 スノーフリア（宿屋）
条件 必要食材を教えてくれる

EVENT60以降に、ロールキャベツを教えてくれたシェフがサンドイッチのレシピを教えてくれるようになる。チーズ以外の必要食材は入手が容易なのが利点。

野菜サラダ

場所 ハイデルベルグ（食材屋）
条件 なし

EVENT60以降に、ジャムトーストを教えてくれたシェフが野菜サラダのレシピを教えてくれるようになる。HPとTPを回復できるが、回復量の少なさがネック。

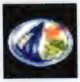
フルーツポンチ

場所 チェリク（宿屋）
条件 なし

EVENT60以降に、フルーツジュースを教えてくれたシェフがフルーツポンチのレシピを教えてくれるようになる。TP超回復は非常に強力。

おにぎり

場所 アクアヴェイル
条件 10ガルドで買う



一夜漬け

場所 アクアヴェイル
条件 100ガルドで買う

お刺身

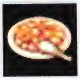
場所 アクアヴェイル
条件 1000ガルドで買う

肉鍋

場所 アクアヴェイル
条件 10000ガルドで買う

エビチリ

場所 アクアヴェイル
条件 100000ガルドで買う



麻婆豆腐

場所 アクアヴェイル
条件 1000000ガルドで買う

おにぎり、一夜漬け、お刺身、肉鍋、エビチリ、麻婆豆腐は、すべて同じシェフからレシピを購入できる。また、レシピは購入金額が安いものからしか購入できない。10ガルドのおにぎりや100ガルドの一夜漬けぐらいならともかく、エビチリや麻婆豆腐のようにレシピに何万ものガルドを払うのは明らかにガルドのムダづかい。ガルドが余りまくっているならともかく、そうでなければ自分でレシピを作成したほうがいいだろう。

トレカ収集

入手 本文参照
場所 スノーフリア
期間 EVENT60～66

スノーフリアの屋外マップでは、まれに雪が降っていないことがある。そのとき寄り合い所の隣に出現するメイドのモナコに話しかけると、持っているトレカをスロット付きの武器防具と交換してもらえる。交換に必要なトレカは、神のたまごの中層部(P165参照)やアクアラビリンス(P262参照)で入手することが可能だ。アイテムに付加されるスロットの種類は総プレイ時間によって決まり、開始10分までがアタック系、11～20分までがフィート系といったように、10分ごとに優先順位(P342参照)の低いほうから順に変わり、アコライト系の次はまたリストの一番上にあるアタック系に戻る。また、スロットレベルは交換するトレカの枚数と同じ(最大は8)になる。交換してもらえるアイテムの種類は、先頭のキャラクターが装備できる武器、体または頭防具の中からランダムで決まる。ただし、交換する時点で付加されるスロットが武器専用なら必ず武器、防具専用なら体か頭防具のどちらかがランダムで決まり、ベースアイテムは剣ならグリムソード、両手武器ならグリムアクス、杖ならリリックセプター、弓ならグリムボウ、鎧ならグリムプレート、服ならウィッチドレス、兜ならグリムヘルム、冠ならグリムクレストになる。このサブイベントは時間さえ調整すれば欲しいアイテムを入手できるので、黄金の種のサブイベント(P255参照)同様、称号「レアカイザー」(P308参照)を入手する際に利用するといい。

モナコがいるのはここ。晴れているときにしか出現しない。天候はマップを切り替える度にランダムで決まる。

スロットは全部で88種類。スロットのリストが1周するには、88×10分＝14時間40分の時間が必要。

倉庫整理

入手 カイル称号「コンテナマスター」ほか
場所 アイグレッテ
期間 EVENT60～66

EVENT60以降、アイグレッテのストレイライズ遺跡入口の脇にいるおじさんに話しかけると、倉庫番のミニゲームで遊ぶことができる。各ステージとも箱を一段低い床に移動させて通路にし、出口にたどり着けばステージクリア。ステージ30をカイルでクリアすると、カイル称号「コンテナマスター」が手に入る。また、ステージクリアには直接関係ないが、いくつかのステージには宝箱が配置されており、調べることでアイテムを入手可能だ。ゲーム中はSELECTボタンを押してウィンドウを開き、「やり直す」を選べばそのステージの最初から、「終了する」を選ぶとアイグレッテのおじさんの前まで戻ることができる。終了した場合、再びおじさんに話しかければ、クリア済みのステージまでなら自由に選択して再度プレイできるようになっている。

P267以降では倉庫番のクリア手順を紹介している。手順はA[N3,E1]なら、マップ上のAと書かれているブロックを、北に3マス、東に1マス移動させることを意味している。また、滑る木箱は地形にぶつかるまで止まらないので、押す方角しか表記していない。マップについては下の見方を参照。

◆入手できるステージとアイテム

STAGE	アイテム
5	マグログミ
10	エリクシール
17	バジリスクの鱗
24	セボリー
27	ハイパーガントレット
30	プリンセスケープ

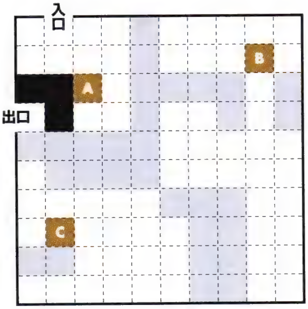
◆マップの見方

■(黒)	壁	A	クリア手順で使用する木箱の合番
□(白)	一段低く通れない床	宝	宝箱
■(黄土色)	木箱	入口	入口
■(水色)	滑る木箱	出口	出口

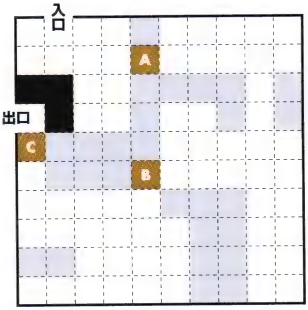
水色の木箱は白雲の尾根には出現しなかったもので、一度押すと地形にぶつかるまで止まらずに滑っていく。

STAGE 01

初期配置



クリア時の配置



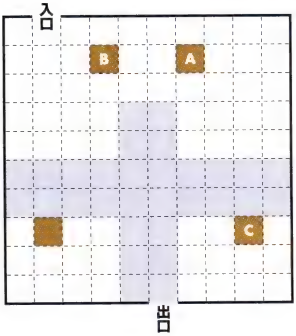
◆クリア手順◆

1. A [N1,E2]
2. B [S5,N1,W4]
3. C [E1,N1,W2,N2]
4. GOAL

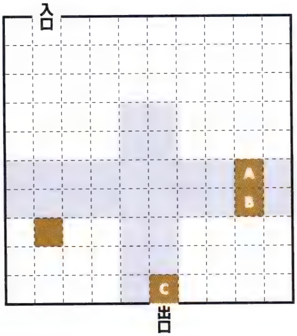
備考 一度Bを北に1マス戻すのは、キャラクターを南側に移動させるため。

STAGE 02

初期配置



クリア時の配置



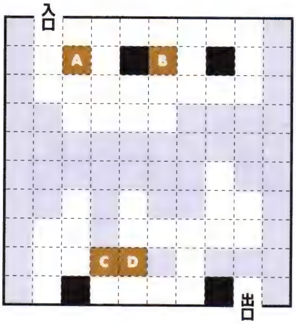
◆クリア手順◆

1. A [E2,S4]
2. B [E5,S5]
3. C [S2,W3]
4. GOAL

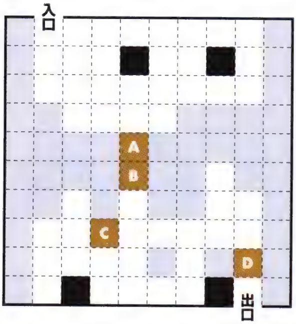
備考 AとBはCを南に押す都合上、Cの真北に移動させる。

STAGE 03

初期配置



クリア時の配置



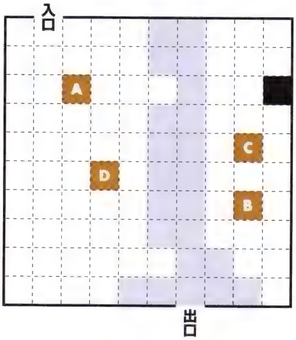
◆クリア手順◆

1. A [E1,S2,E1,S1]
2. B [S1,W2,S1,E1,S2]
3. C [N1]
4. D [N1,E4,S1]
5. GOAL

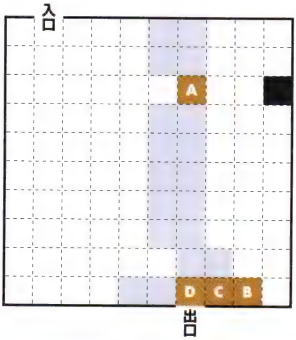
備考 AとBを移動後、東から回り込んでCを北に押す。

STAGE 04

初期配置



クリア時の配置



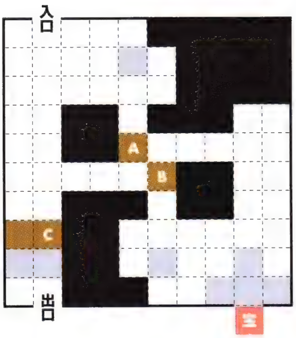
◆クリア手順◆

1. A [E4]
2. B [S3]
3. C [S5,W1]
4. D [N3,E5,S7,W2]
5. GOAL

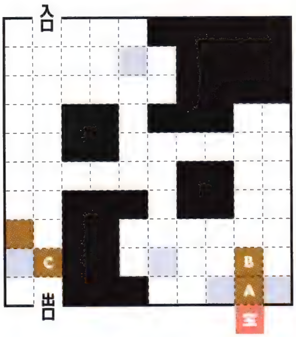
備考 箱1つで西側から東側への移動ルートを確保する。

STAGE 05

初期配置



クリア時の配置



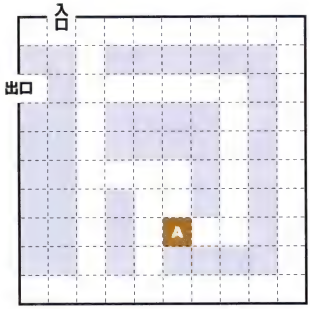
◆クリア手順◆

1. **A** [N1]
2. **B** [N1,E3,S4]
3. **A** [S2,E1,N1,E3,S5]
4. アイテム入手【マグログミ】
5. **C** [S1]
6. GOAL

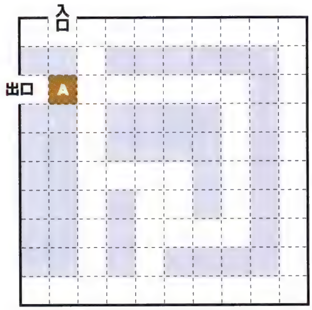
備考 アイテムが必要ないなら、Cを南に押すだけでOK。

STAGE 06

初期配置



クリア時の配置



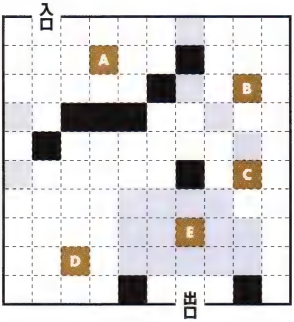
◆クリア手順◆

1. **A** [W1,N2,W2,N3,W1]
2. GOAL

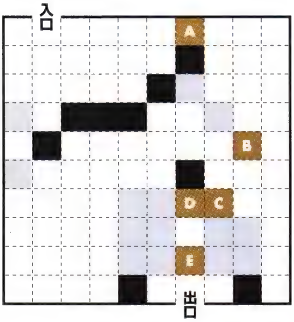
備考 箱を押す方向を変える都度、回り込む必要がある。

STAGE 07

初期配置



クリア時の配置



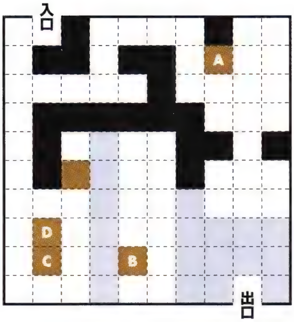
◆クリア手順◆

1. A [N1,E3]
2. B [S2]
3. C [S1,W1]
4. D [E1,N4,E5,S2,W2]
5. E [S1]
6. GOAL

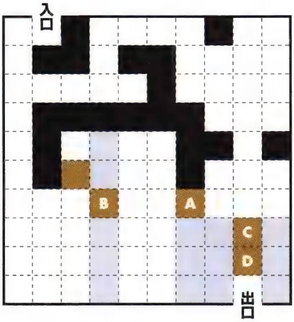
備考 CとDを活用するために、Bを南に2マス移動させよう。

STAGE 08

初期配置



クリア時の配置



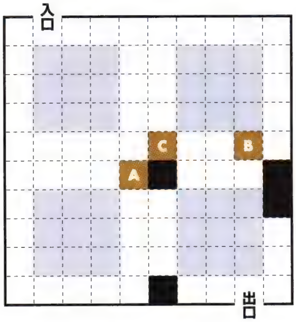
◆クリア手順◆

1. A [E1,S5,W2]
2. B [N2,W1]
3. C [E1,N2,E6,S1]
4. D [N1,E7,S2]
5. GOAL

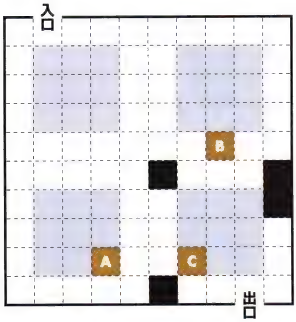
備考 Aは出口への通路でなく、他の箱の移動用に使う。

STAGE 09

初期配置



クリア時の配置



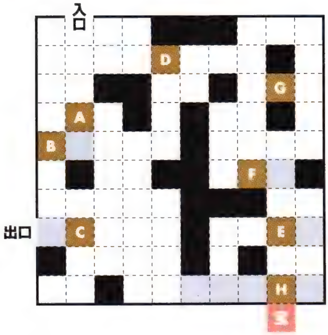
◆クリア手順◆

1. **A** [S3,W1]
2. **B** [W1]
3. **C** [W1,S4,E2]
4. GOAL

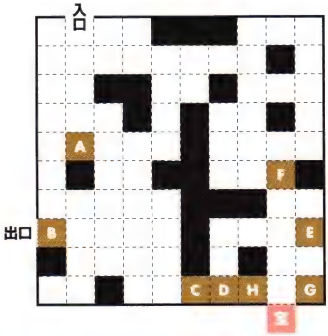
備考 Aは一見ムダに見えるが、これがないと最後にCを東側に押すことができない。

STAGE 10

初期配置



クリア時の配置



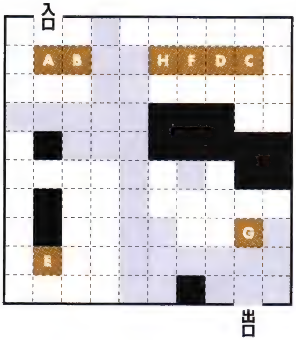
◆クリア手順◆

1. **A** [S1]
2. **B** [S3]
3. **C** [E3,S2,E1]
4. **D** [W3,S3,E1,S4,E2,S1,E2]
5. **E** [E1]
6. **F** E1]
7. **G** [W1,S3,E1,S2,E1,S2]
8. **H** [W1]
9. アイテム入手【エリクシール】
10. GOAL

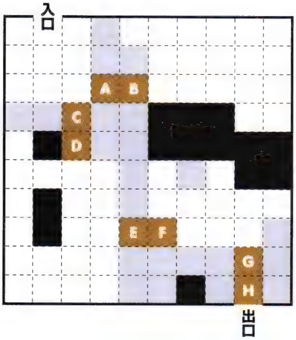
備考 アイテムを取る場合、すべての箱を活用する。

STAGE 11

初期配置



クリア時の配置



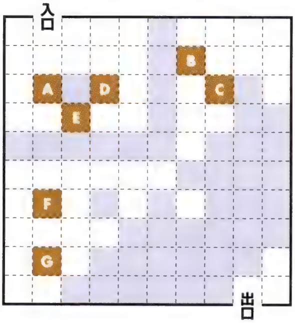
◆クリア手順◆

1. **A** [S1,E2]
2. **B** [S1,E2]
3. **C** [S1,W7,E1,S1]
4. **D** [S1,W6,E1,S2]
5. **E** [E2,N1,E1]
6. **F** [S1,W5,E1,S6,E1,N1,E2]
7. **G** [S1]
8. **H** [S1,W4,E1,S6,E1,N1,E5,S2]
9. GOAL
10.
11.
12.

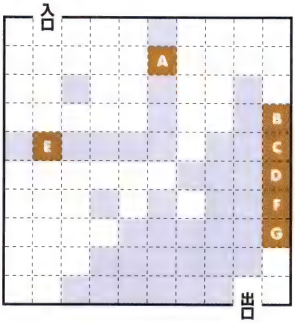
備考 4つに分断されているエリアを行き来するために、道をどこに作るかがポイント。

STAGE 12

初期配置



クリア時の配置



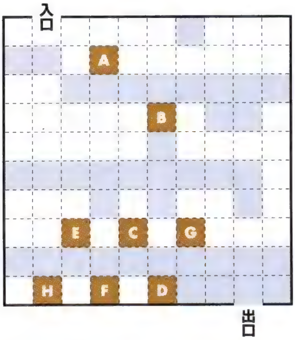
◆クリア手順◆

1. **A** [N1,E4]
2. **B** [E3,S2]
3. **C** [N1,E2,S3]
4. **D** [N1,E6,S4]
5. **E** [W1,S1]
6. **F** [N5,E8,S5]
7. **G** [N7,E8,S6]
8. GOAL
9.
10.
11.
12.

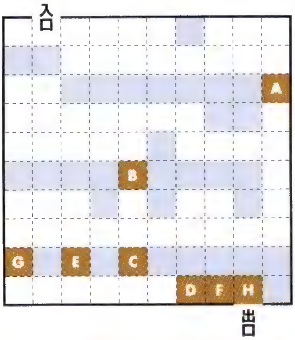
備考 南の壁沿いに通路を作ろうとすると箱が不足する。

STAGE 13

初期配置



クリア時の配置



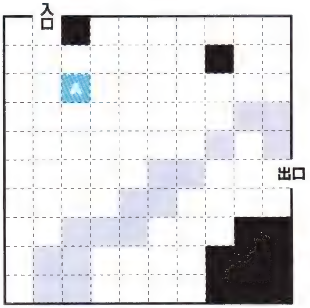
◆クリア手順◆

1. A [E6,S1]
2. B [W4,S1,E3,S1]
3. C [S1]
4. D [E1]
5. E [W1,E1,S1]
6. F [E4]
7. G [W6,S1]
8. H [E7]
9. GOAL

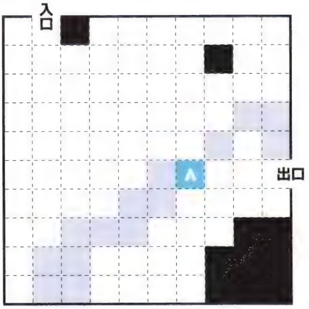
備考 Aを東の端に移動させてからBを動かし、Cの真北に移動。その後D、F、Hの間に入れるようC、E、Gを動かす。

STAGE 14

初期配置



クリア時の配置



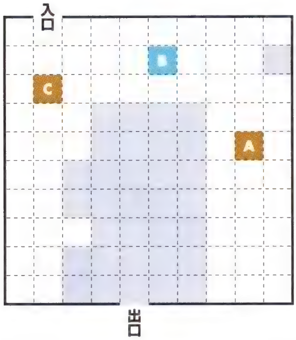
◆クリア手順◆

1. A [N,E,S]
2. GOAL

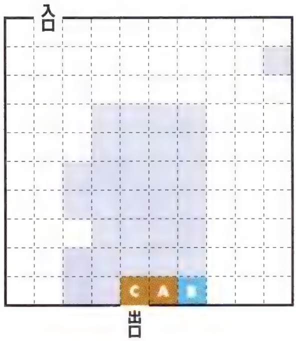
備考 滑る箱が初登場。一度押すと地形にぶつかるまで止まらないので、押すときは慎重に。

STAGE 15

初期配置



クリア時の配置



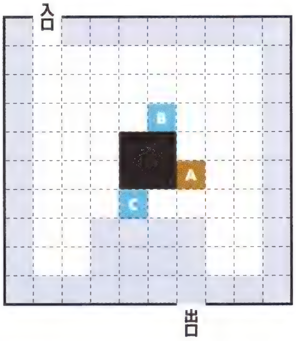
◆クリア手順◆

1. A [N3]
2. B [E,S,W]
3. A [S8,W3]
4. C [E6,S7,W3]
5. GOAL

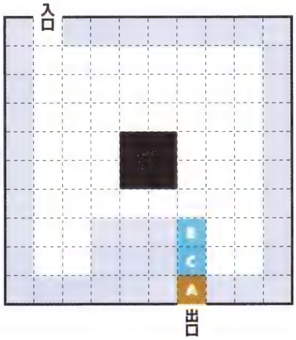
備考 Aを活用してBの滑る箱の移動先をコントロールする。

STAGE 16

初期配置



クリア時の配置



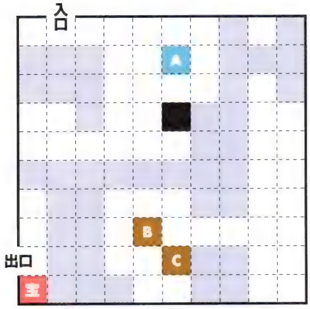
◆クリア手順◆

1. A [N3,E1,S1]
2. B [E,S]
3. A [S3]
4. C [E,S]
5. A [W1,S3]
6. GOAL

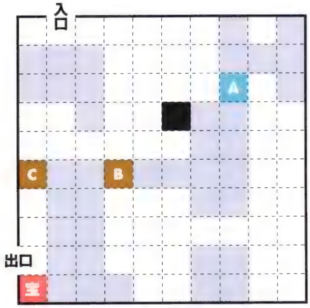
備考 STAGE15同様、BとCの箱が滑りすぎないように、Aの箱をストッパーとして使おう。

STAGE 17

初期配置



クリア時の配置



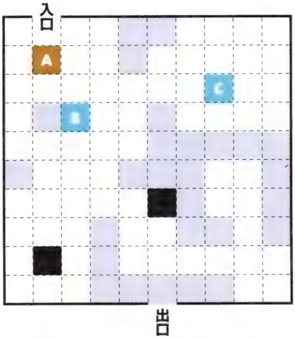
◆クリア手順◆

1. A [S,E]
2. B [W1,N2]
3. C [N1,W2,N4,S1,W3,S1]
4. アイテム【バジリスクの鱗】
5. GOAL

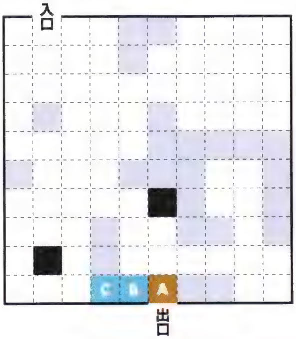
備考 Cを北に1マス押したら、BとAで作った道を使って北から東側へ大きく回り込む。

STAGE 18

初期配置



クリア時の配置



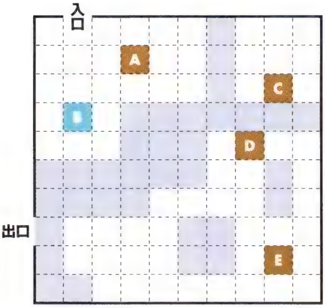
◆クリア手順◆

1. A [S1]
2. B [S,E]
3. C [W,S,E]
4. A [E1,S7,E3]
5. GOAL

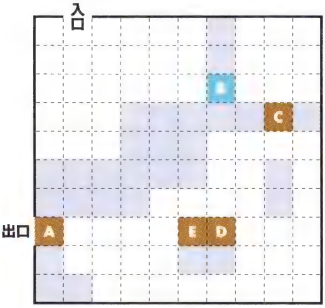
備考 Bより先にCを西に押すと、Bを南に押せなくなる。

STAGE 19

初期配置



クリア時の配置



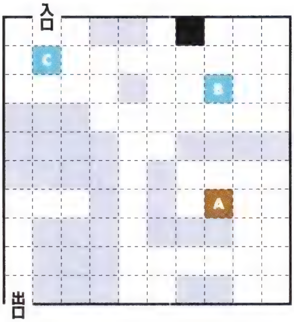
◆クリア手順◆

1. A [W2]
2. B [N,E]
3. C [W1,S1]
4. D [S3,W1]
5. E [N1,W3]
6. A [S1,E7,W1,S5,W7]
7. GOAL

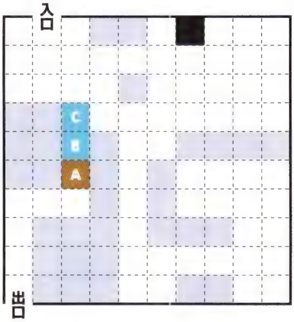
備考 Cを移動させる位置を間違えなければ、問題はない。

STAGE 20

初期配置



クリア時の配置



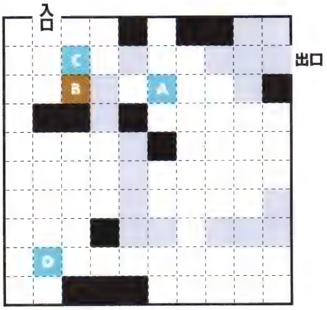
◆クリア手順◆

1. A [E1,S2,W4,N5,E1,N1]
2. B [W]
3. A [N1,W2]
4. C [E,S]
5. A [W2]
6. B [N,W,S]
7. A [E1,S4]
8. GOAL

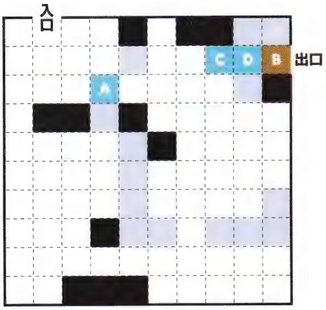
備考 Cを初期配置のまま南に押すと、AかBのどちらかが使えなくなってしまう。

STAGE 21

初期配置



クリア時の配置



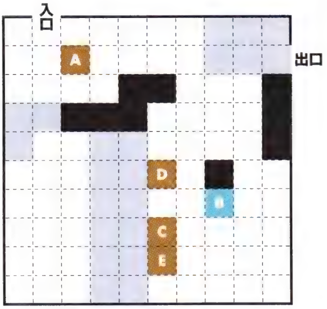
◆クリア手順◆

1. **A** [W]
2. **B** [E5]
3. **C** [S,E,N,E]
4. **B** [S2,W1,S4,E1]
5. **D** [E,N,E]
6. **B** [W1,N7,E3]
7. GOAL

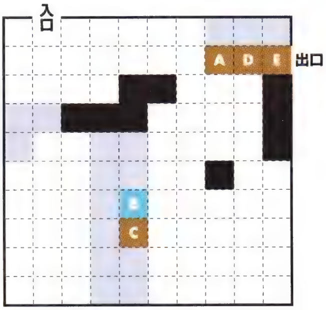
備考 CとDを使うには、Aで通路を作る必要がある。

STAGE 22

初期配置



クリア時の配置



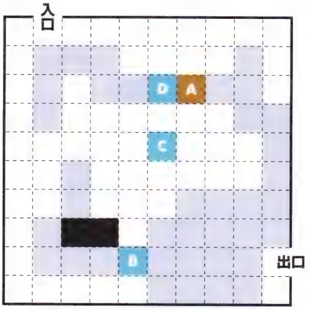
◆クリア手順◆

1. **A** [E5]
2. **B** [W]
3. **C** [W1]
4. **D** [S1,E3,N5]
5. **E** [N2,E3,N5,E1]
6. GOAL

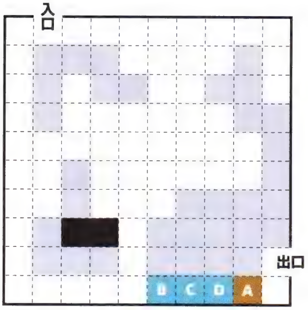
備考 BとCはDとEを東へ移動させる足場として利用する。

STAGE 23

初期配置



クリア時の配置



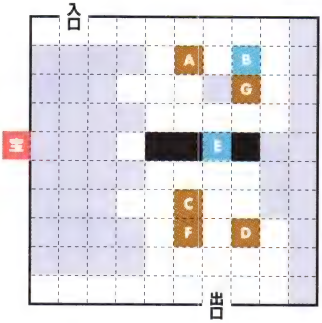
◆クリア手順◆

1. A [S3,W3,N1]
2. B [S,E]
3. C [W,S,E]
4. A [E2,S1]
5. D [S]
6. A [W2,N1]
7. D [W,S,E]
8. A [E1,S5,E4]
9. GOAL

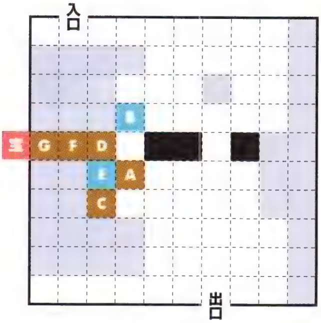
備考 各箱を南の壁まで移動させたら、北から箱の西側に回り込み、箱を東に押して出口への通路を作ろう。

STAGE 24

初期配置



クリア時の配置



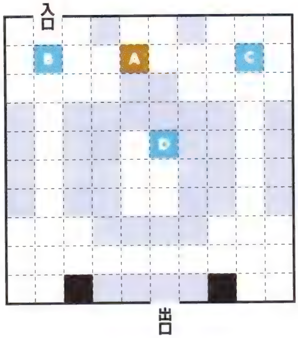
◆クリア手順◆

1. A [W1]
2. B [W,S,W]
3. A [S2,W1,S2]
4. C [E1]
5. D [W1]
6. E [S,W]
7. C [W4]
8. D [N2,W4,N1]
9. F [N2,W3,N1,W1]
10. G [S1,W4,S2,W1,N1,W2]
11. アイテム【セボリー】
12. GOAL

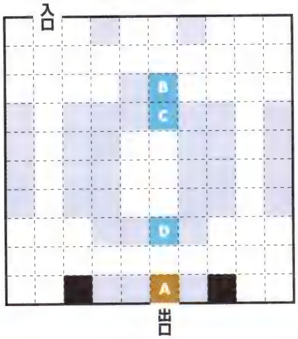
備考 C、D、Eを活用して、FとGを動かす空間を確保する。

STAGE 25

初期配置



クリア時の配置



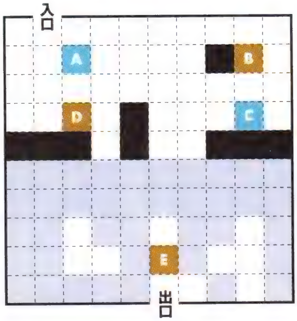
◆クリア手順◆

1. A [E2]
2. B [E,S]
3. A [W5]
4. C [W]
5. A [S7,E7,N7,W2]
6. C [E,S]
7. A [E2,S7,W3]
8. D [S]
9. A [S1]
10. GOAL

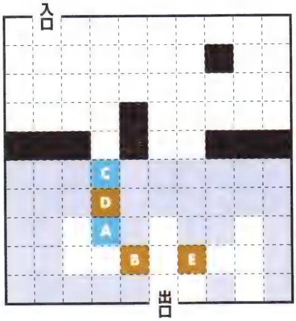
備考 BとCを使うために、Aは大きく動かす必要がある。

STAGE 26

初期配置



クリア時の配置



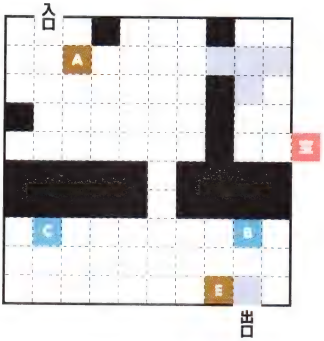
◆クリア手順◆

1. A [S]
2. B [S1,W3,N1]
3. C [W,N,W,S]
4. D [E1,S3]
5. A [S,E,S]
6. B [W2,S7,E1]
7. E [E1]
8. GOAL

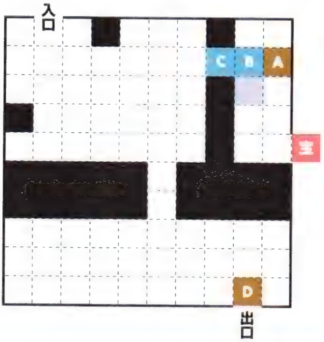
備考 Eは西側から押さないと、出口にはたどり着けない。

STAGE 27

初期配置



クリア時の配置



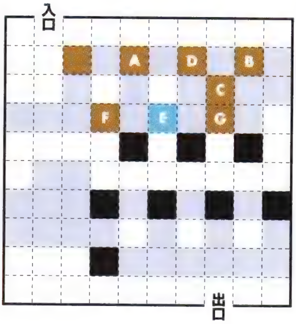
◆クリア手順◆

1. A [E3,S7,N1]
2. B [W]
3. A [N6]
4. C [E,N]
5. A [W1,S3,E1,S4,W1,N1]
6. B [W,N,W]
7. A [E1,N4,W3,N1]
8. C [W,N]
9. A [W1]
10. C [E]
11. A [E1,N1,W1]
12. B [N]
13. A [E3,S1]
14. B [E,N,E]
15. A [N1,E5]
16. アイテム【ハイパーガントレット】
17. D [E1]
18. GOAL

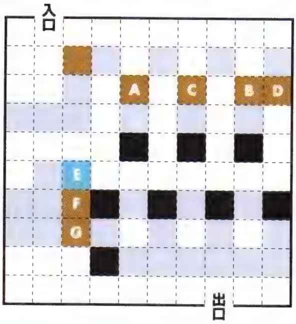
備考 Aを何度も動かす必要がある。手順を間違えないように。

STAGE 28

初期配置



クリア時の配置



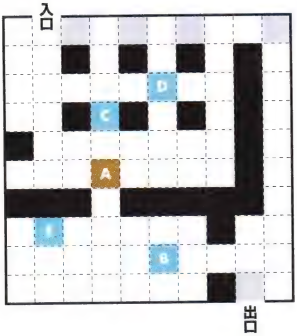
◆クリア手順◆

1. A [S1]
2. B [S1]
3. C [W1]
4. D [S1,E3]
5. E [S,W]
6. F [S2,W1,S1]
7. G [S2,W5,S2]
8. GOAL

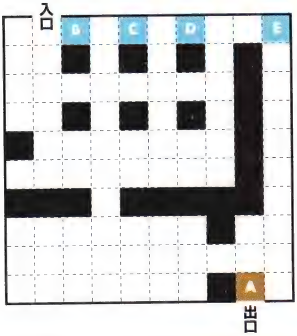
備考 BとDで南側への通路を作る。Eは先に南へ押そう。

STAGE 29

初期配置



クリア時の配置



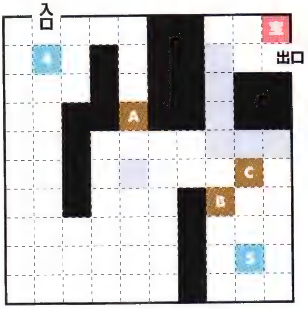
◆クリア手順◆

1. A [S3,W1]
2. B [W,N,W,N,E]
3. C [N,E]
4. D [N,E]
5. A [E2,N1]
6. E [E,N,E]
7. A [W1,S1,E5,S1]
8. GOAL

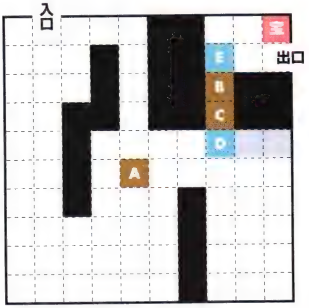
備考 Aを出口のすぐ前に移動させる都合上、キャラクターが東側に回り込めるようB～Eで通路を作る。

STAGE 30

初期配置



クリア時の配置



◆クリア手順◆

1. A [S2]
2. B [S1]
3. C [W5,S3,W2]
4. D [S,E,N,E]
5. C [E4,N4,E2,N1]
6. B [N5]
7. E [W,N]
8. アイテム【プリンセスケープ】
9. GOAL

備考 うかつに滑る箱を押さなければ、さほど難しくはない。

最後の商人

入手 各種アイテム
場所 神のたまご下層部
期間 EVENT No.66

神のたまご下層部にある、最後の記憶陣のそばに浮遊する不思議な商人が出現するイベント。すべての装飾品、外装、靴とエリクシールが商品として並び、資金があれば購入できる。ただし、2周目以降で所持金が100万ガルド以上でないと商人は出現せず、その時点で装備せずに持っているアイテムは、エリクシール以外ラインナップされないので買うことができない。また、商品価格はほかのショップと異なり、かなりの高額に設定されている。もしほかのショップでも入手可能なアイテムなら、そちらで購入したほうがよい。なお購入はルーンボトルのように会話ウィンドウで行う。下の商品リストの順番で1品ずつ出されるので、買う、買わないを選択していくことになる。

中には100万ガルド以上の値がつくアイテムも。条件の100万ガルド以上に、資金は用意しておきたい。

◆最後の商人の取り扱い商品一覧◆

名称	価格	名称	価格	名称	価格
ヒールバングル	71000	セフィラ	506000	プリンセスケープ	159000
メンタルバングル	101000	ブラックオニキス	350000	シルバーケープ	131000
エメラルドリング	143000	デモンズシール	1169000	陣羽織	159000
フェアリィリング	452000	リバースドール	165000	レザーブーツ	24000
メンタルリング	277000	コンボコマンド	128000	チェインブーツ	39000
フォースリング	392000	ピヨハン	198000	プレートブーツ	53000
レジストリング	160000	ウィークチェック	243000	メッシュブーツ	53000
リフレクトリング	506000	ヤサカニノマガタマ	506000	ペヴィブーツ	67000
プロテクトリング	124000	レザーマント	28000	バトルブーツ	74000
トリックスター	102000	シーブズマント	53000	グリーヴ	97000
テクニカルリング	320000	ハンターズマント	45000	コンバットブーツ	108000
ポイズンチェック	50000	フレアマント	84000	ゴシックブーツ	128000
パラライズチェック	87000	アクアマント	84000	ウイングドブーツ	201000
ドレインチェック	113000	シルフィマント	84000	ジェットブーツ	201000
フリーズチェック	133000	ジアースマント	84000	エルヴンブーツ	201000
ホーリィシンボル	248000	ゴシックマント	99000	グリムブーツ	201000
フィートシンボル	226000	エルヴンマント	99000	ナイトメアブーツ	225000
ミスティシンボル	1280000	毛皮のマント	57000	ペルシアブーツ	225000
ラビットシンボル	35000	ゴージャスマント	140000	ミカグラの足袋	225000
タスクフォース	71000	ミラージュマント	140000	エリクシール	1000000
タリスマン	50000	セレスティアルマント	159000		

ベルセリアの秘薬

入手 なし
場所 ホープタウンなど
期間 EVENT No.67～

エピローグイベント中、ホープタウンのナナリーの家に行くと発生する最後のサブイベント。ナナリーの弟であるルーを病から救うため、どんな病気も治すという秘薬を探すことになる。秘薬の入手方法は以下の通り。1)アイグレッテのストレイライズ大神殿に向かい、フィリアと会話してベルセリアの種を入手。2)オベロン社廃坑へ行き、隠し部屋の奥にある石碑を調べてベルセリアの花を咲かせる。3)ベルセリアの花を持ってフィリアのもとに戻り、薬を調合してもらう。あとは薬をナナリーに渡そう。ゲームのプレイ時間が経つごとに病状が変化し、最後には元気なルーの姿を見ることができるぞ。

ナナリーからルーの病気のことを聞くとイベント開始。それまではフィリアから種をもらうことはできない。

スクリーンチャット一覧

入手 表参照

場所 表参照

期間 表参照

ここでは、スクリーンチャットの出現条件を紹介している。表中のEVENTはP174以降で紹介しているチャートのEVENT No.、小屋およびチャット名はチャット小屋(P255参照)で表示されるナンバーおよび名称を意味している。なお、小屋でのチャットナンバー597〜602のキャラクター自己紹介と右の表で紹介している13のチャットは、2周目以降のチャット小屋でしか見ることはできない。

◆チャット小屋でしか見られないスクリーンチャット◆

小屋	チャット名
241	図書館はいずこ?2
476	危険な高さ
480	地下水路脱出後　地下水路
484	ラグナ遺跡最上部
485	地下水路出口
486	母へ
492	落ち着け
496	まだホープタウンで
499	船じゃ追いつけない
503	山道です
507	スパイラルケイブに
512	こっちじゃないわよ?(ジューダス)
605	あの台座

◆スクリーンチャット一覧◆

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
2	2	懐かしき街	クレスタの街に戻った直後
2	1	おかえり!	クレスタの街に戻った直後
2	3	あいさつまわり	クレスタの街に戻った直後
2	45	母に・・・・	孤児院外観に来た直後
2	30	寝る子は寝てる	ルーティとの会話イベント直後
2	483	明日はラグナ遺跡	ルーティとの会話イベント後、孤児院を出ようとする
2	31	大あくび	孤児院で起床した直後
2	4	準備良し	孤児院1階に降りた直後
2	5	遺跡探索	孤児院1階に降りた直後
2	515	ラグナ遺跡ってどこ?	孤児院1階に降りた直後
2	6	目印	クレスタの街からフィールドに出た直後
2	10	古代の秘宝	クレスタの街からフィールドに出た直後
2	9	注意散漫	クレスタの街からフィールドに出た直後
2	11	父の背中を追って	クレスタの街からフィールドに出た直後
3	13	トラップ	ラグナ遺跡に入った直後
3	14	備えあれば	ラグナ遺跡に入った直後
3	15	トンズラー家物語	ラグナ遺跡に入った直後
3	46	大落下	床が抜けた直後
3	47	物を動かす方法	識別機の説明会話後
3	12	ゴージャス孤児院	ロープを枝に引っかけた直後
3	32	急を要する	ブエル戦直後
3	477	ラグナ遺跡　橋	ラグナ遺跡のイベントクリア前に古都ダリルシェイドとハーメンツヴァレーの間の橋を渡ろうとする
3	543	あの子を追いかけろ	リアラ登場ムービー直後
4	34	謎の男と共に	ジューダスが仲間になった直後
4	516	ダリルシェイド地下	ジューダスが仲間になった直後
4	520	ソーサラーリングで撃て	ソーサラーリングを入手した直後
4	36	なぜ知っている!?	ソーサラーリングで隠し扉を開けた直後
4	596	地上への出口へは	ソーサラーリングで隠し扉を開けた直後
4	51	ソーサラーリング使用方法	ダリルシェイド地下水路に入った直後
4	35	能天気	ダリルシェイド地下水路に入った直後
4	37	地下水路大脱出	ダリルシェイド地下水路に入った直後
4	563	地下水路は確か	ダリルシェイド地下水路に入った直後
4	517	地下水路	ダリルシェイド地下水路に入った直後
4	20	仮面の男	ダリルシェイド地下水路出口でジューダスと別れた直後
4	516	ダリルシェイド地下	ダリルシェイド地下水路出口でジューダスと別れた直後
4	16	門限	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後
4	17	母の愛とビンタ	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
4	19	最初の冒険	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後
4	21	自立	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後
4	18	絶対運命	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後
4	518	脱出	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出た直後
4	478	地下水路脱出後　街	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出たあと古都ダリルシェイドに入ろうとする
4	479	地下水路脱出後　橋	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出たあと古都ダリルシェイドとハーメンツヴァレーの間の橋を渡ろうとする
4	481	地下水路脱出後　遺跡	ダリルシェイド地下水路からフィールドに出たあとラグナ遺跡に入ろうとする
5	38	強い情熱	夜のクレスタの街に入った直後
5	39	決心	孤児院で起床した直後
5	40	旅立ちの決意	ルーティと会話した直後
5	41	冒険の始まり	ロニと合流した直後
5	43	英雄志願	孤児院外観からクレスタの街に出た直後
5	44	ふられマン	孤児院外観からクレスタの街に出た直後（ロニ称号「ふられマン」）
5	42	心に焼きつけて	孤児院外観からクレスタの街に出た直後
5	463	指針	クレスタの街からフィールドに出た直後（オート）
5	22	ときめきの旅路	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	23	脱獄犯	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	50	冒険の予感	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	49	嫉妬	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	28	ひそかな特技	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	27	LOVE!　眼鏡ッ子	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	26	他人事のように	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	24	マリーの噂	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	7	冒険ごっこの思い出	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	565	ダリルシェイドへ	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	519	クレスタ	クレスタの街からフィールドに出た直後
5	25	コインに願いを込めて	クレスタの街からフィールドに出たあと街に入り直した直後
5	48	あしながおにいさま	クレスタの街からフィールドに出たあと街に入り直した直後
5	29	寝ぼすけ	クレスタの街からフィールドに出たあと宿屋に泊まった直後
5	580	アイグレッテに向かうには	古都ダリルシェイドとハーメンツヴァレーの間の橋に乗った直後
6	585	崖の恐怖!	ハーメンツヴァレーで崖から飛び降りた直後
6	603	崖をとびうつれば・・・・	ハーメンツヴァレーで崖から飛び降りた直後
6	8	ふられマン・予告編	ハーメンツヴァレーでペンダントを入手した直後
6	56	アイグレッテ	ハーメンツヴァレーでペンダントを入手した直後
6	55	彼女が落としたもの	ハーメンツヴァレーでペンダントを入手した直後
6	53	男のロマン	ハーメンツヴァレーでリアラと会話した直後
6	54	愛の治療法	ハーメンツヴァレーでリアラと会話した直後
6	521	あの子はアイグレッテに	ハーメンツヴァレーでリアラと会話した直後
6	604	あれがアイグレッテか	ハーメンツヴァレーをアイグレッテ側に抜けた直後
7	58	迷子札	アイグレッテ・グランドバザールに入った直後
7	522	アイグレッテ宿屋へ1	アイグレッテ・グランドバザールに入った直後
7	57	野宿無宿	アイグレッテ・グランドバザール、アイグレッテ・門前町以外の画面へ出ようとする
7	78	奇跡の片鱗	宿屋の主人と会話した直後
7	509	こっちじゃない	宿屋の主人と会話したあと宿屋の2階へ行こうとする
7	61	聖女遭遇	エルレインとの会話イベント直後
7	60	ふたつのペンダント	エルレインとの会話イベント直後
7	59	美女と信仰	エルレインとの会話イベント直後
7	524	アイグレッテ宿屋へ2	エルレインとの会話イベント直後
7	62	大神殿	宿屋のおやじと会話した直後
7	63	気まずい神団騎士	宿屋のおやじと会話した直後
7	65	神団批判	宿屋のおやじと会話した直後
7	66	潜入計画	宿屋のおやじと会話した直後
7	64	奇跡の女	宿屋のおやじと会話した直後
7	525	宿屋で聞いた	宿屋のおやじと会話した直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
7	487	宿屋で聞いたのに	バザールから街外れ方面を除くアイグレッテ・グランドバザール、アイグレッテ・門前町以外の画面へ出ようとする
7	67	別ルートを探せ!	参道方面の衛兵と会話した直後
7	488	遺跡の入り口を探して	アイグレッテ・門前町、アイグレッテ・グランドバザール、街外れ以外の画面へ出ようとする
8	79	エンカウント	ストレイライズ遺跡に入った直後
8	606	すんなり通りたいな	ストレイライズ遺跡に入った直後
8	526	ストレイライズ遺跡へ	ストレイライズ遺跡に入った直後
9	68	潜入成功	ストレイライズ大神殿外観に来た直後
9	607	衛兵に見つかったら・・・・	ストレイライズ大神殿外観に来た直後
9	489	あの子を探して大神殿	ストレイライズ大神殿外観に来たあと大聖堂以外の場所へ行こうとする(遺跡への道を除く)
9	70	英雄王の噂	リアラとジューダスが仲間になった直後
9	75	殺意の斧	リアラとジューダスが仲間になった直後
9	69	仮面ストーカー	リアラとジューダスが仲間になった直後(ジューダス称号「仮面ストーカー」)
9	74	未来の大英雄	リアラとジューダスが仲間になった直後
9	527	アイグレッテ港へ1	リアラとジューダスが仲間になった直後
9	608	アイグレッテ港へ2	リアラとジューダスが仲間になった直後
9	490	アイグレッテ港は反対だ	リアラとジューダスが仲間になった直後
10	72	カイロ	アイグレッテ港に入った直後
10	73	行け!　大海原を!	アイグレッテ港に入った直後
10	76	孤独な仮面	アイグレッテ港に入った直後
10	77	オヤッ?　オヤツ?	アイグレッテ港に入った直後
10	80	乗船	アイグレッテ港に入った直後
11	105	船内散策	乗船直後
11	106	君は海風と共に	リアラを見つけた直後
11	107	海の主の襲撃	フォルネウス出現イベント開始直後
11	108	緊急事態SOS	1回目のフォルネウス戦直後
11	528	とにかく甲板に行こう!	2回目のフォルネウス戦直後
11	109	奇跡のあとで	船が飛んだ直後
12	82	父の故郷	リーネに移動した直後
12	83	さまよい人	リーネでのイベント終了前にフィールドへ出ようとする
12	116	欠伸	リリスの家に泊まった直後
12	529	リリスの家で朝ゴハン	朝リアラと会話した直後
12	84	やすらぎとの別れ	リリスの家で朝ご飯を食べた直後
12	86	あこがれの女性(ひと)	リリスの家で朝ご飯を食べた直後
12	85	英雄の素顔	リリスの家で朝ご飯を食べた直後
12	87	続・ふられマン	リリスの家で朝ご飯を食べた直後
13	464	白雲の尾根	白雲の尾根に入った直後(オート)
13	609	迷いやすいぞ	白雲の尾根に入った直後
13	120	宝が欲しくば	白雲の尾根に入ってから少し移動した直後
13	610	ワールドマップ使用方法	白雲の尾根に入ってから少し移動した直後
13	611	すごい霧ね・・・・	白雲の尾根に入ってから少し移動した直後
13	119	霧の中で	白雲の尾根に入ってから少し移動した直後
13	612	コンテナの押し方	坑道のコンテナ部屋に入った直後
13	482	洞窟を抜けろ!	大陸西部の坑道北東部出口近くにさしかかる(オート)
13	465	山小屋がある!	山小屋近くにさしかかる(オート)
13	90	育ち盛り	山小屋でのイベント直後
13	91	ノイシュタット	山小屋でのイベント直後
13	88	虫丘　虫引	山小屋を出た直後
13	89	花の命は・・・・	山小屋を出た直後
14	92	遠き旅路	ノイシュタットに入った直後
14	530	ノイシュタットの港へ	ノイシュタットに入った直後
14	531	港で何か・・・・?	ノイシュタット港に入った直後
14	93	商人の依頼1	ノイシュタット港で商人から話しかけられた直後
14	532	商人の依頼2	ノイシュタット港で商人から話しかけられた直後
14	96	廃坑の怪	商人の依頼を受けた直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
14	94	宝を探して	商人の依頼を受けた直後
14	97	廃坑へ	商人の依頼を受けた直後
14	533	廃坑に行くぞ	商人の依頼を受けた直後
14	613	オベロン社廃坑へ	商人の依頼を受けた直後
14	95	白き霧の中へ	商人の家を出た直後
14	98	つきあいの良い男	ノイシュタットからフィールドに出た直後
15	110	逃走心旺盛	オベロン社廃坑に入った直後
15	121	オベロン社の残したもの	オベロン社廃坑に入った直後
15	99	宝とは?	オベロン社廃坑に入った直後
15	111	オバケなんて・・・・	オベロン社廃坑に入った直後
15	614	設備は生きている?	オベロン社廃坑に入った直後
15	534	どこかにお宝が	オベロン社廃坑に入った直後
15	615	お宝探索の基本	オベロン社廃坑に入った直後
15	112	疑念	レンズ装置をチェックした直後
15	113	想像宝	目的の宝のある通路に入った直後
15	117	輝き	目的の宝を取った直後
15	100	遺産	石碑を見た直後
15	102	心の美しさ	石碑を見た直後
15	101	想いを胸に	石碑を見た直後
15	535	あとは商人に届けるだけ	石碑を見た直後
16	103	企みを知って	商人の家の外で家の中での話を聞いた直後
16	104	成功報告	商人に宝を渡した直後
16	114	手玉	商人の家から出た直後
16	537	そろそろ船が出航できるか?	商人の家から出た直後
16	115	再出航	ノイシュタット港で船長と会話した直後(「ゴメンちょっと待って」後)
16	538	準備して出航だ!	ノイシュタット港で船長と会話した直後(「ゴメンちょっと待って」後)
17	118	冒険を実感	乗船直後
17	466	疑問	ロニとジューダスに近づく(オート)
17	132	ジューダスの過去	ジューダスが去った直後
18	141	多忙な英雄	スノーフリアに到着した直後
18	122	船上のロマンス	スノーフリアに到着した直後
18	125	クシャミ	スノーフリアに到着した直後
18	539	ハイデルベルグを目指せ1	スノーフリアに到着した直後
18	616	ハイデルベルグを目指せ2	スノーフリアに到着した直後
18	124	雪中の戦い	スノーフリアからフィールドに出た直後
18	123	まばゆい白の中で	スノーフリアからフィールドに出た直後
18	126	そんな・・・・	スノーフリアからフィールドに出た直後
19	127	英雄王謁見	ハイデルベルグに入った直後
19	617	城下町を観光しよう	ハイデルベルグに入った直後
19	540	ウッドロウ王はいずこ	ハイデルベルグに入った直後
19	498	ウッドロウに真相を	ウッドロウに会う前にフィールドへ出ようとする
19	541	何を言ったのロニ?	ハイデルベルグ城に入った直後
19	542	いよいよ謁見	ハイデルベルグ城に入った直後
19	133	立ち聞き	エルレインに会った直後
19	135	あまりにも大量のレンズ	ハイデルベルグ城・謁見の間に入った直後
19	136	危険な宝	ハイデルベルグ城・レンズ保管庫に入った直後での会話イベント直後
19	544	話を聞こう	ハイデルベルグ城・レンズ保管庫を出た直後
19	139	世界で一番「強い」国	ウッドロウと会話した直後
19	545	謁見後、熱冷めぬ	ウッドロウと会話した直後
19	128	走って笑え	リアラと合流した直後
19	137	ハイデルベルグ賛美	リアラと合流した直後
19	138	そろそろ	リアラと合流した直後
19	491	リーネの中で	ロニおよびジューダスと合流する前にフィールドへ出ようとする
19	140	走って笑って追いかけろ	リアラとのデートイベント開始直後
19	546	公園に行きましょう	リアラとのデートイベント開始直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
19	493	デートはハイデルベルグ	リアラとのデートイベント中にフィールドへ出ようとする
19	129	ハイデルベルグ城　襲撃1	ハイデルベルグ城襲撃ムービー直後
19	494	襲撃!	襲撃イベント中にハイデルベルグ城以外の画面へ行こうとしたとき
19	130	ハイデルベルグ城　襲撃2	ハイデルベルグ城裏口に入った直後
19	131	ハイデルベルグ城　襲撃3	図書室でのバトル直後
20	467	飛ばされて・・・・	10年後に飛ばされた直後(オート)
20	162	アイグレッテのはずなのに1	10年後に飛ばされた直後
20	163	二人の無事を願う二人	10年後に飛ばされた直後
20	164	アイグレッテのはずなのに2	10年後に飛ばされた直後
20	165	出産式へ	アイグレッテ・門前町に入った直後
20	166	チェリク行き定期便	アイグレッテ・門前町に入ってから少しでも移動したときに発生する会話イベント直後
20	495	ここはアイグレッテ?	ナナリーが仲間になる前にフィールドへ出ようとする
20	173	あの女性は?	出産式直後
20	144	罪な男の罪	ナナリーが仲間になった直後
20	143	ケンカするほど・・・・	ナナリーが仲間になった直後
20	142	管理のための番号	ナナリーが仲間になった直後
20	167	ヒートリバーを越えて	ナナリーが仲間になった直後
20	618	あたしの村への行きかた1	アイグレッテからフィールドに出た直後
22	547	未来定期船・リアラは?	乗船直後
23	148	おさいほう	チェリクに到着した直後
23	146	暑い国	チェリクに到着した直後
23	145	十年後のオレ	チェリクに到着した直後
23	149	性に合う土地	チェリクに到着した直後
23	147	敗者の歴史	チェリクに到着した直後
23	150	おさいほうを教えて	チェリクに到着した直後
23	168	心配される男	チェリクに到着した直後
23	619	あたしの村への行きかた2	チェリクに到着した直後
24	174	燃える河	ヒートリバーに入った直後
24	620	こんな暑い中にずっといたら	ヒートリバーの橋が水没しているのを確認した直後
24	621	バテてないで	ヒートリバーの橋が水没しているのを確認した直後
24	175	上流探索	ヒートリバーの橋が水没しているのを確認した直後
24	622	橋が通れるようになったはずだよ	ヴェパール戦直後
24	548	あたしの村への行きかた3	ヴェパール戦直後
25	152	今のうちに	ホープタウンに入った直後
25	153	感動の再会	ロニおよびジューダスと合流した直後
25	170	男の中の男	ロニおよびジューダスと合流した直後
25	171	彼女の料理の準備	ロニおよびジューダスと合流した直後
25	468	ホープタウンで再会	ナナリーと合流して長屋に入った直後(オート)
25	178	期待の食事	長屋でのスクリーンチャットイベント直後
25	176	人間らしく	長屋でのスクリーンチャットイベント直後
25	172	チビッコにボコボコ	長屋でのスクリーンチャットイベント直後
25	154	あたしんちへ	長屋でのスクリーンチャットイベント直後
25	155	サブミッション使い1	ナナリーの家での食事イベント直後(ナナリー称号「サブミッション使い」)
25	156	POISON	ナナリーの家での食事イベント直後
25	179	戸惑い	ナナリーの家での食事イベント直後
25	158	サブミッション使い2	ナナリーの家での食事イベント直後
25	157	カルビオラへ	ナナリーの家での食事イベント直後
25	159	遙かなる現代	ナナリーの家での食事イベント直後
25	469	トラッシュマウンテンを抜けて	ホープタウンからフィールドに出た直後(オート)
26	184	毒ガス2	トラッシュマウンテンに入った直後
26	182	トラッシュマウンテン	トラッシュマウンテンに入った直後
26	183	毒ガス1	トラッシュマウンテンに入った直後
26	549	トラッシュマウンテンをぬけて	トラッシュマウンテンに入った直後
27	160	カルビオラ潜入1	聖地カルビオラに入った直後
27	161	さあ、現代へ	聖地カルビオラに入った直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
27	180	カルビオラ潜入2	聖地カルビオラに入った直後
27	181	カルビオラ潜入3	神官とのバトル直後
27	497	レンズはまだ	聖地カルビオラでのイベント終了前にフィールドへ出ようとする
28	206	傷ついた英雄王1	ハイデルベルグに戻った直後
28	205	未来から来た彼女1	ハイデルベルグに戻った直後
28	550	現代に戻ってきて	ハイデルベルグに戻った直後
28	204	レンズは!?1	ハイデルベルグ城・謁見の間に入った直後
28	207	レンズは!?2	ハイデルベルグ城・謁見の間に入った直後
28	551	レンズがない!	ハイデルベルグ城・レンズ保管庫に入った直後
28	186	ひと休み	ウッドロウと会話した直後
28	185	未来から来た彼女2	ウッドロウと会話した直後
28	552	城で一泊しよう	ウッドロウと会話した直後
28	200	消えた彼女1	城で一泊した直後
28	187	消えた彼女2	ウッドロウと会話した直後
28	470	空を飛んで	ハイデルベルグからフィールドに出た直後(オート)
28	193	大神殿に乗り込め!	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	189	後悔先に立たず	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	192	十年後の俺	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	188	気になるあいつ	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	191	眠れない寝ぼすけ	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	190	傷ついた英雄王2	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
28	194	地上軍拠点跡地へ	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
29	195	イクシフォスラー	地上軍拠点跡地に入った直後
29	213	地上軍拠点跡地にて1	地上軍拠点跡地に入った直後
29	208	彼は何でも知っている	地上軍拠点跡地に入った直後
29	214	地上軍拠点跡地にて2	地上軍拠点跡地に入った直後
29	553	地上軍拠点跡地にて3	地上軍拠点跡地に入った直後
29	554	封印を解け	封印を解いた直後
30	197	とらわれの姫	ストレイライズ大神殿屋上に到着した直後
30	209	番犬	ストレイライズ大神殿屋上に到着した直後
30	196	突入	ストレイライズ大神殿屋上に到着した直後
30	201	私だけの英雄	エルレイン戦直後
30	198	レンズの力	フィリアとの会話イベント直後
30	199	飛行竜を追え!	フィリアとの会話イベント直後
31	216	制御装置を探せ2	飛行竜に到着した直後
31	202	次の手	飛行竜に到着した直後
31	203	飛行竜の中で	飛行竜に到着した直後
31	217	ソーサラースコープ使用方法	飛行竜に到着した直後
31	210	制御装置を探せ1	飛行竜に到着した直後
31	218	飛行竜からの脱出3	グラシャラボラス戦直後
31	219	飛行竜からの脱出4	グラシャラボラス戦直後
31	211	飛行竜からの脱出1	グラシャラボラス戦直後
31	212	飛行竜からの脱出2	グラシャラボラス戦直後
31	471	墜落	飛行竜脱出直後(オート)
32	260	おとり	海岸の洞窟に移動した直後
32	261	ゆがむ世界	海岸の洞窟に移動した直後
32	555	海岸の洞窟	海岸の洞窟に移動した直後
32	472	空を見上げて	海岸の洞窟を出た直後(オート)
32	473	天に浮かびしもの	「空を見上げて」後のムービーを見たあと(オート)
32	223	改変された世界3	海岸の洞窟を出た直後
32	220	改変された世界1	海岸の洞窟を出た直後
32	224	天高き城2	海岸の洞窟を出た直後
32	222	天高き城1	海岸の洞窟を出た直後
32	226	からっぽの世界	海岸の洞窟を出た直後
32	225	どうすれば元の世界に	海岸の洞窟を出た直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
32	221	改変された世界2	海岸の洞窟を出た直後
32	227	改変された世界4	海岸の洞窟を出た直後
33	500	あのドームは何だ?	蒼天都市ヴァンジェロに入る前に紅蓮都市スペランツァ方面の浅瀬を渡ろうとする
33	228	改変された世界5	蒼天都市ヴァンジェロに入ったときの街の人との会話イベント直後
33	229	焼きイモ	蒼天都市ヴァンジェロに入ったときの街の人との会話イベント直後
33	262	記憶リフレッシュ	蒼天都市ヴァンジェロに入ったときの街の人との会話イベント直後
33	235	太陽と空気と	蒼天都市ヴァンジェロ2階噴水前での会話イベント直後
33	233	仮面戦隊レンズファイブ	蒼天都市ヴァンジェロ2階噴水前での会話イベント直後
33	263	ほかの街へ	蒼天都市ヴァンジェロ2階噴水前での会話イベント直後
33	230	ガラスの中のひな鳥	蒼天都市ヴァンジェロからフィールドに出た直後
33	234	英雄カイル	蒼天都市ヴァンジェロからフィールドに出た直後
33	231	楽しい食事	蒼天都市ヴァンジェロからフィールドに出た直後
33	232	オトコオンナ	蒼天都市ヴァンジェロからフィールドに出た直後(ナナリー称号「男女」)
33	237	サブミッション使い3	蒼天都市ヴァンジェロからフィールドに出た直後
34	274	未開の森1	未開の森に入った直後
34	275	未開の森2	未開の森に入った直後
34	276	ガルムの牙	ガルムを見つけたときの会話イベント直後
34	501	あの赤いドームは・・・・?	紅蓮都市スペランツァへ入る前に黄昏都市レアルタ方面の浅瀬を渡ろうとする
35	270	幸せの定義	紅蓮都市スペランツァに入った直後
35	264	箱庭の中の人形	紅蓮都市スペランツァに入った直後
35	265	スペランツァ	紅蓮都市スペランツァに入った直後
35	267	造り物の世界	世界地図の映像を見た直後
35	266	歴史改変	世界地図の映像を見た直後
35	268	レアルタ(カイル)	世界地図の映像を見た直後
35	502	レアルタに行くぞ!!	黄昏都市レアルタに入る前に山道に行こうとする
36	236	リアラの苦悩	黄昏都市レアルタに入った直後
36	273	リアラの決心	黄昏都市レアルタに入った直後
36	271	リアラの迷い	黄昏都市レアルタに入った直後
36	238	レアルタ(ジューダス)	黄昏都市レアルタに入った直後
36	239	英雄バルバトス	回復施設にいるおばあさんと会話した直後
36	240	図書館はいずこ?1	回復施設にいるおばあさんと会話した直後
36	269	天からの声	資料室で歴史改変の映像を見た直後
36	244	先祖	資料室を出た直後
36	247	冒険のない世界	資料室を出た直後
36	245	考えるよりもまず行動	資料室を出た直後
36	243	敵本拠地へ	資料室を出た直後
36	250	風を知らない人たち	資料室を出た直後
36	246	画一世界への疑問1	資料室を出た直後
36	249	画一世界への疑問2	資料室を出た直後
36	253	馬齢	資料室を出た直後
36	272	天高き城3	資料室を出た直後
36	251	世界をとりもどせ!	資料室を出た直後
36	242	男をみがけ!	資料室を出た直後
36	556	光のほこらへ	資料室を出た直後
38	258	ダイクロフト2	ダイクロフトに到着した直後
38	254	ダイクロフト1	ダイクロフトに到着した直後
38	257	修復される世界	ダイクロフトに到着した直後
38	256	新・ふられマン	ダイクロフトに到着した直後
38	255	パーティのはじまりだぜ!	ダイクロフトに到着した直後
38	248	迷探偵ロニ	ダイクロフトからフィールドに出た直後(ロニ称号「迷探偵」)
38	252	黙っていれば・・・・	ダイクロフトからフィールドに出た直後
38	259	世界をとりもどしてみせる!	ダンタリオン戦直後
38	277	カイル精神世界1	カイルの精神世界に移動した直後
38	278	カイル精神世界2	カイルの精神世界に移動した直後
38	279	カイル精神世界3	カイルの精神世界に移動した直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
38	280	カイル精神世界4	カイルの精神世界に移動した直後
38	281	ナナリー精神世界1	ナナリーの精神世界に移動した直後
38	282	ナナリー精神世界2	ナナリーの精神世界に移動した直後
38	283	ナナリー精神世界3	ナナリーの精神世界に移動した直後
38	557	ナナリー精神世界4	ナナリーの精神世界に移動した直後
38	284	ナナリー精神世界5	ナナリーとの最初の会話イベント直後
38	285	ナナリー精神世界6	ナナリーとの最初の会話イベント直後
38	286	ナナリー精神世界7	ナナリーとの最初の会話イベント直後
38	558	ナナリー精神世界8	ナナリーとの最初の会話イベント直後
39	317	天地戦争時代到着1	天地戦争時代に移動した直後
39	318	天地戦争時代到着2	天地戦争時代に移動した直後
39	290	あなたに興味アリ	ハロルドが仲間になった直後
39	288	天才科学者の真実	ハロルドが仲間になった直後
39	289	答えがわかってる問題を解いたって	ハロルドが仲間になった直後
39	287	天才科学者との出会い	ハロルドが仲間になった直後（ハロルド称号「変わり者」）
39	559	奥の建物で紹介するわよ	ハロルドが仲間になった直後
39	291	ジェミニ1	ラディスロウに入った直後
39	292	ジェミニ2	ラディスロウに入った直後
39	560	資材を取りに	ラディスロウに入った直後
39	294	ふられマンNEO	ラディスロウから出た直後
39	561	地上軍拠点	ラディスロウから出た直後
40	296	資材入手2	物資保管所に入った直後
40	297	資材入手3	物資保管所に入った直後
40	295	資材入手1	物資保管所建物内に入った直後
40	320	温度変化で崩壊	チップ系をひとつ入手した直後
40	321	マスターキー入手	マスターキーを入手した直後
40	562	資材集めが今の目的	資材を入手する前に物資保管所からフィールドへ出た直後
40	564	マスターキー入手後	マスターキー、セルキー、バイオキーを入手した直後
40	298	資材入手4	資材を入手した直後
40	303	歴史を越えた集団	資材を入手した直後
40	300	テクノロジー	資材を入手した直後
40	299	救出作戦1	資材を入手した直後
40	302	救出作戦2	資材を入手した直後
40	566	資材入手5	資材を入手した直後
40	301	彼女の料理	資材を入手して物資保管所からフィールドに出た直後
41	305	マッサージしてあ･げ･る	地上軍拠点に入りハロルドがパーティから抜けた直後
41	304	救出作戦3	地上軍拠点に入りハロルドがパーティから抜けた直後
41	567	ロケット作りの報告へ	地上軍拠点に入りハロルドがパーティから抜けた直後
41	306	ワガママハロルド	ラディスロウに入った直後
41	322	報告終了	ラディスロウに入った直後
41	307	起きている夢	カーレルの部屋で休んだ直後
41	308	童顔ちゃん	カーレルの部屋で休んだ直後（ハロルド称号「童顔ちゃん」）
41	323	飛べ飛べ！　ロケット1	カーレルの部屋で休んだ直後
41	309	飛べ飛べ！　ロケット2	作戦会議室での会話イベント直後
41	568	飛べ飛べ！　ロケット3	作戦会議室での会話イベント直後
41	505	格納庫に行くよ	地上軍拠点からフィールドへ出ようとする
42	311	神にケンカを	ダイクロフトに到着した直後
42	310	いいコンビ	ダイクロフトに到着した直後
42	324	作戦続行よ！	ダイクロフトに到着した直後
42	312	制御室へ1	クレメンテとアトワイトを救出した直後
42	313	制御室へ2	クレメンテとアトワイトを救出した直後
42	506	ダイクロフト牢屋前	クレメンテとアトワイトを救出したあと牢屋前通路から左下へ行こうとする
42	514	こっちじゃないでしょ	クレメンテとアトワイトを救出したあと牢屋前通路のひとつ前のマップから迷路方面へ行こうとする
42	316	脱出ポッドへ1	制御室でのハッキング直後
42	315	油断大敵	制御室でのハッキング直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
42	319	脱出ポッドへ2	制御室でのハッキング直後
43	370	アトワイトを救え！1	ラディスロウに戻った直後
43	326	パラレルワールド	ラディスロウから出た直後
43	329	護衛任務1	ラディスロウから出た直後
43	328	ディムロスの苦悩1	ラディスロウから出た直後
43	327	アトワイトを救え！2	ラディスロウから出た直後
43	330	護衛任務2	ラディスロウから出た直後
44	331	触媒	物資保管所に入った直後
44	332	もし、あたしが捕まったら	物資保管所に入った直後
44	333	ハロルド秘密の投薬	物資保管所に入った直後
44	334	ディムロスの苦悩2	物資保管所に入った直後
44	335	説得	物資保管所に入った直後
45	344	スパイラルケイブへ4	ディムロスの私室兼公務室に入った直後
45	340	スパイラルケイブへ2	ディムロスの私室兼公務室に入った直後
45	336	課せられた選択	ディムロスの私室兼公務室に入った直後
45	569	スパイラルケイブへ5	ディムロスの私室兼公務室に入った直後
45	337	バルバトスの挑戦状	ラディスロウを出た直後
45	342	男の風上にも・・・・	地上軍拠点からフィールドに出た直後
45	341	ふたつの運命	地上軍拠点からフィールドに出た直後
45	339	スパイラルケイブへ1	地上軍拠点からフィールドに出た直後
46	338	空想大爆発	スパイラルケイブに入った直後
46	343	スパイラルケイブへ3	スパイラルケイブに入った直後
46	346	アトワイト救出成功	ハルファス戦直後
46	345	ソーディアンチーム全員集合	ハルファス戦直後
46	349	弱肉強食	ハルファス戦直後
46	293	ソーディアンがほしい	ハルファス戦直後
46	348	バルバトスの引き際	ハルファス戦直後
46	352	ディムロスの処分1	ハルファス戦直後
46	350	そういえば、ソーディアンは？	スパイラルケイブからフィールドに出た直後
46	347	すべては手のひらの上	スパイラルケイブからフィールドに出た直後
46	351	ゾーディアン・マズダー	スパイラルケイブからフィールドに出た直後（カイル称号「ゾーディアン・マズダー」）
47	353	ディムロスの処分2	地上軍拠点に入った直後
47	504	ラディスロウへ行くわよ	ラディスロウへ行く前に地上軍拠点からフィールドへ出ようとする
48	357	ソーディアン完成2	物資保管所に移動した直後
48	356	ハロルドの名前	物資保管所に移動した直後
48	354	ソーディアン完成1	物資保管所に移動した直後
48	355	リトラー総司令のはからい	物資保管所に移動した直後
48	570	ソーディアン完成3	物資保管所に移動した直後
48	358	ソーディアン完成4	ソーディアン研究室に入った直後
48	359	ソーディアン完成5	ソーディアン研究室に入った直後
48	360	ソーディアン完成6	ソーディアン研究室に入った直後
49	361	決戦前夜1	作戦会議室に入った直後
49	362	決戦前夜2	作戦会議室に入った直後
49	571	決戦前夜3	作戦会議室に入った直後
49	371	カーレルの運命1	カーレルの部屋で休んだ直後
49	372	カーレルの運命2	カーレルの部屋で休んだ直後
50	363	天地戦争に参加	ダイクロフト突入ムービー直後
50	364	ソーディアンチームに続け！	ダイクロフトに入った直後
50	373	カーレルの運命4	ダイクロフトに入った直後
50	365	カーレルの運命3	ダイクロフトに入った直後
50	366	ベルクラント制御1	ダイクロフトに入った直後
50	367	ベルクラント制御2	ダイクロフトに入った直後
50	508	工兵隊	ソーディアンチームと同じエレベータに乗ろうとする
50	374	エレベーターが戻るまで	エレベータを待つ部屋に入った直後
50	375	ベルクラント制御3	制御室前の通路に来た直後

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
50	513	こっちじゃないよ	バルバトス戦前に制御室前の通路の先にあるエレベータに乗ろうとする
50	368	カーレルの運命5	バルバトス戦直後
50	369	玉座の間へ	バルバトス戦直後
50	511	こっちじゃないぞ	制御室前左下のエレベータ前へ行く
51	474	外殻	外殻に移動した直後(オート)
51	378	変装	外殻に移動した直後
51	377	ジューダスは知っていた	外殻に移動した直後
51	376	生まれないことになる	外殻に移動した直後
51	379	過去を否定するつもりはない	外殻に移動した直後
51	572	外郭を抜けろ	外殻に移動した直後
52	381	若き日の父2	ティアマット戦直後
52	382	生き長らえた意味	ティアマット戦直後
52	380	若き日の父1	ティアマット戦直後
52	573	「神の眼」まで急ごう!	ティアマット戦直後
53	383	歴史修復	ハイデルベルグに戻った直後
53	435	ウッドロウに報告	ハイデルベルグに戻った直後
53	574	城でまた一泊	ハイデルベルグ城・謁見の間に入った直後
53	436	デート1	リアラとのデートイベント開始直後
53	437	デート2	リアラとのデートイベント開始直後
53	384	雪の街にて	ハイデルベルグ城から出た直後
53	385	緊急事態	ロニと合流した直後
53	438	世界の破滅(438)	ロニと合流した直後
53	575	今、何かが見えた?	ロニと合流した直後
53	392	世界の破滅(392)	ハイデルベルグ城・客室に入った直後
53	393	帰ってきたふられマン	ハイデルベルグ城・客室に入った直後
53	391	孤独なつぶやき	ハイデルベルグ城・客室に入った直後
53	387	全てを無に帰する	ハイデルベルグ城・客室に入った直後
53	576	再度未来に行くには	ハイデルベルグ城・客室に入った直後
53	386	加護なくも人は強く	ハイデルベルグ城から出た直後
53	389	ロニ、食・ベ・て★	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
53	388	天才的記憶力	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
53	390	ロニ、食べなよ	ハイデルベルグからフィールドに出た直後
55	395	再び未来へ	10年後のストレイライズ大神殿に移動した直後
55	394	カルビオラ地下へ1	10年後のストレイライズ大神殿に移動した直後
55	402	カルビオラ地下へ5	10年後のストレイライズ大神殿に移動した直後
55	577	エルレインを追え	10年後のストレイライズ大神殿に移動した直後
55	510	こっちじゃねぇよ	ストレイライズ遺跡方面へ行こうとする
55	398	楽しかったね	アイグレッテからフィールドに出た直後
55	396	カルビオラ地下へ2	アイグレッテからフィールドに出た直後
59	399	データ採集1	聖地カルビオラに入った直後
59	400	カルビオラ地下へ4	聖地カルビオラに入った直後
59	397	カルビオラ地下へ3	聖地カルビオラに入った直後
59	401	データ採集2	聖地カルビオラに入った直後
59	431	隠し通路	レンズがなくなっているのを確認した直後
59	578	神殿の奥にエルレインが	レンズがなくなっているのを確認した直後
59	579	神殿にいるはず	レンズがなくなっているのを確認してからフィールドに出た直後
59	432	カタコンベ	ガープ戦直後
60	403	つきつけられた現実	イクシフォスラーを入手した直後
60	414	今を精一杯	イクシフォスラーを入手した直後
60	408	虫マニア	イクシフォスラーを入手した直後(ハロルド称号「虫マニア」)
60	405	二者択一	イクシフォスラーを入手した直後
60	404	英雄を訪ね歩く1	イクシフォスラーを入手した直後
61	406	英雄を訪ね歩く2	フィリアと会話した直後(フィリア、ウッドロウの順番で会った場合)
61	409	心のままに	フィリアと会話した直後(フィリア、ウッドロウの順番で会った場合)
61	415	絆1	フィリアと会話した直後(フィリア、ウッドロウの順番で会った場合)

CHART	小屋	チャット名	発生タイミング
61	410	英雄を訪ね歩く3	フィリアと会話した直後(フィリア、ウッドロウの順番で会った場合)
62	581	英雄に聞く(フィリア)	ウッドロウと会話した直後(ウッドロウ、フィリアの順番で会った場合)
62	413	積み木遊び	ウッドロウと会話してフィールドを出た直後(ウッドロウ、フィリアの順番で会った場合)
62	416	絆2	フィリアおよびウッドロウと会話した直後
62	582	英雄に聞く(ルーティ)	フィリアおよびウッドロウと会話した直後
62	411	成長1	フィリアおよびウッドロウと会話したあとフィールドに出た直後
62	412	気になるあいつ	フィリアおよびウッドロウと会話したあとフィールドに出た直後
62	417	感動を演出	フィリアおよびウッドロウと会話したあとクレスタの街に入った直後
63	418	出会いの場所1	ルーティと会話した直後
63	583	あの場所へ‥‥	ルーティと会話した直後
64	423	出会いの場所へと‥‥	ラグナ遺跡に入った直後
65	584	出現したって!?	孤児院で起床した直後
65	475	発進	イクシフォスラーに乗った直後(オート)
65	434	未来のために	イクシフォスラーに乗った直後
65	420	成長2	イクシフォスラーに乗った直後
65	427	シャルティエよ‥‥	イクシフォスラーに乗った直後
65	428	でももヘチマも	イクシフォスラーに乗った直後
65	426	十年後のキミの十年前	イクシフォスラーに乗った直後
65	421	CHICHI	イクシフォスラーに乗った直後
65	523	神のたまごは‥‥	イクシフォスラーに乗った直後
65	422	復活した心	神のたまごを除くいずれかの街orダンジョンに入った直後
65	424	星に願いを	神のたまごを除くいずれかの街orダンジョンに入った直後
65	419	出会いの場所2	神のたまごを除くいずれかの街orダンジョンに入った直後
65	425	星を落とす男	神のたまごを除くいずれかの街orダンジョンに入った直後
65	429	わたしだけの英雄	神のたまごを除くいずれかの街orダンジョンに入った直後
65	430	最終決戦	神のたまごに入った直後
65	586	神のたまご最深部へ	神のたまごに入った直後
65	587	鏡の中へ	デリスエンブレムの間に来た直後
65	593	エルレイン間近?	神のたまご下層部に来た直後
65	594	下層部突入	下層部浮遊床前の会話イベント直後
67	446	夢の光景	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	447	百万倍	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	451	仮面を見て思う	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	459	ふられマン・最後の決戦	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	453	世界を救うオレ	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	448	風の吹くまま気の向くまま	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	452	ふられマン・伝説バージョン	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	595	ラグナ遺跡に	ロニとクレスタの街に移動した直後
67	441	寝言	宿屋に泊まった直後
67	462	運命の出会い	クレスタの街からフィールドに出た直後(オート)
67	454	受け継いだ奥義	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	445	飛んでくるはずなんだが	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	440	出発前のあいさつ	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	455	ふられマン・純情派	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	439	愛の芽生え	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	449	またまたふられマン	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	442	ふられマン・フォーエバー	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	456	オリジナル必殺技	クレスタの街からフィールドに出た直後
67	461	ホープタウンで待つ人	ナナリーと初めて会話した直後
67	443	あの子が気になる!	ホープタウンからフィールドに出た直後
67	444	きっと自分自身を‥‥	ウッドロウと会話した直後
67	458	伝説の天才科学者	ウッドロウと会話した直後
67	457	カイル王国	ウッドロウと会話した直後
67	460	アクアヴェイル	アクアヴェイルの街からフィールドに出た直後
68	450	いつか来た場所	ラグナ遺跡でロニと別れた直後

スクリーンチャット グラフィック集

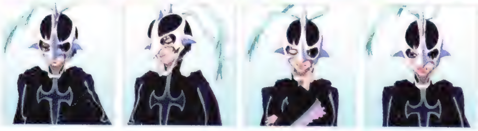
ゲーム中セレクトボタンを押すと見られるスクリーンチャットのグラフィックを大紹介。各キャラクターの個性的な表情を楽しんでほしい。

カイル

素直に感情を表に出すタイプのカイルは、スクリーンチャットでの表情も豊富。カイルらしい(?)寝ぼけ顔もあるぞ。

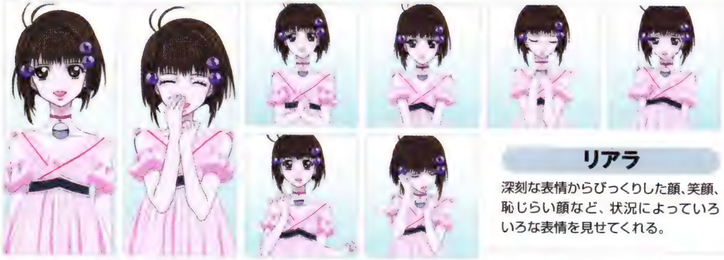
ロニ

ふざけたセリフが多いイメージがあるロニ。しかし、表情だけを見ると結構マジメ。笑顔の白い歯がまぶしい。



ジューダス

いつもクールなジューダスだがときには笑うことも。ちょっと生意気な口元が、普段とギャップがあってカワイイ。

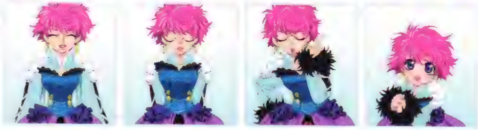


リアラ

深刻な表情からびっくりした顔、笑顔、恥じらい顔など、状況によっていろいろな表情を見せてくれる。

ナナリー

なにげに表情豊かなナナリー。唯一、ほかのキャラクターと絡んだグラフィックが用意されている。



ハロルド

真剣なことでもさらっと流すハロルドらしく、深刻な表情はあまりない。少女マンガチックなウルウル瞳がおもしろい。

クイズ本

入手 カイル称号「クイズ王」「ミスタークイズ」
場所 本文参照
期間 EVENT No.25～

ホープタウン(P117参照)で入手できるクイズ本を使うとクイズを遊ぶことができる。クイズは10題出題され、全問正解するとカイル称号「クイズ王」が手に入る。また、クイズ本入手後に特定の場所を調べると、新たなジャンルの問題が追加される。クイズの問題がある場所はハイデルベルグ(P104参照)、アイグレッテ(P86参照)、定期船(P92参照)、地上軍拠点(P143参照)またはクレスタ(P75参照)、ノイシュタット(P98参照)。このうちノイシュタットの問題は2周目以降で入手できる。全ジャンルのクイズをクリアすると、カイル称号「ミスタークイズ」が手に入る。

テイルズ オブ デスティニー2

問題	解答
「漆黒の翼」トリオグリッド、ジョンもうひとりは?	ミリー
「漆黒の翼」のグリッド戦闘からの離脱の速さゆえについたあざ名は?	音速の貴公子
アイグレッテでだまされてばかりの青年がだますほうにまわろうとして売ろうとしたものは?	ツボ
アイグレッテとスノーフリア間を航海する定期船の名前は?	アルジャーノン号
アイグレッテにある神殿の名前は?	ストレイライズ大神殿
アイグレッテの甘味処の店名って何だか知ってるか?	あまあま
アイグレッテ～ファンダリアはどうやって行く?	船を使う
アタモニ神団の一員になるには「何」を寄進する必要がある?	レンズ
アップルグミの色はどんな感じだった?	赤
以下のうち「漆黒の翼」メンバーでないのは誰?	リッド
エルレインは、皆に何と敬われている?	輝きの聖女
オープニングでカイルと冒険に出た子供達の中でオウルベアに襲われたとき、転んだ子供は誰だった?	ユニー
オベロン社廃坑で見つけたのはレンズの力を増幅する「何」?	鉱石
オベロン社廃坑のイレーヌさんの石碑で、ベルグラント鉱石ば	奇跡の石
オベロン社廃坑の奥にあったこの石碑の文章は誰によるものだ?	イレーヌ
俺が最初に手に入れた称号ってなんだったっけ?	いい兄貴
俺がつとめているのは何という神団?	アタモニ神団
俺が苦手なものは何?	おばけ
俺たちが育った孤児院の名前は?	デュナミス
俺たちがダリルシェイドの地下で出会ったのは誰だった?	ジューダス
俺達が初めてジューダスと出会った場所は?	ダリルシェイド
俺たちの孤児院のある街の名前は?	クレスタ
俺達の乗った定期船の名前って何号だった?	アルジャーノン号
俺とカイルが一番最初に戦ったこのモンスターの名前わかるか?	オウルベア
俺とカイルが捕まった場所はどこの街の地下?	ダリルシェイド
俺とカイルはラグナ遺跡へ何を探しに行ったんだ?	巨大レンズ
俺とジューダスがナナリーと出会ったのはどこの大陸?	カルバレイス
カイルが目指しているのは?	英雄
カイルって母親であるルーティさんのことを何て呼ぶんだったっけか?	母さん
カイルとナナリーが出会ったのは何の式の途中?	出産式
カイルとリアラが初めて出会ったのはどこ?	ラグナ遺跡
カイルとリアラの初デートの場所は?	公園
カイルの母親の名前は?	ルーティ
カイルの冒険のスタート地点は?	クレスタ
空中都市へ移り住んだ人々「天上人」に対して、地上に住む人々を何と呼んだか?	地上人
クレスタのスカートめくり三人衆のひとり雷光と言えば?	雷光のネルソン
クレスタのスカートめくり三人衆のひとりつむじ風と言えば?	つむじ風のロニ
クレスタのスカートめくり三人衆のひとりめくりといえば?	めくりのジョー
クレスタの街の近くの森に冒険に行った時いなかった子は誰だ?	リィム
ここはどこかわかるか?	リーネの村
この街どこだかわかるか?	ハイデルベルグ
この街はどこだ?	クレスタ

※各ジャンルで出題されるアイテムや曲の名称を当てる問題は、答えがランダムのため、問題自体を省略してあります。

問題	解答
これはグミか？それともレンズか？はたまたスライムか？	アップルグミ
これはどこだ？	ラグナ遺跡
コングマンの自伝のタイトル知ってるか？	俺と拳
サブノックの相棒は？	オセ
ジューダスが常に身に付けているものは何？	仮面
ジューダスの仮面をかぶっている、この人は誰だ？	リアラ
スカートめくりを極めた者三人「めくりのジョー」「つむじ風のロニ」あと一人は？	雷光のネルソン
スタンさんとルーティさんが活躍したのは何年前？	18
スタンさんの妹リリスさんの家の風呂をのぞいてたのって、誰だ？	のぞき英雄
スタンさんの出身地、リーネの村のある大陸は？	フィッツガルド
ストレイライズ遺跡のトラップで"D"の文字は何色だった？	青
ストレイライズ遺跡のパズル部屋の答えは？	DESTINY
ストレイライズ神殿でフィリアさんを襲ったのは誰だ？	バルバトス
スノーフリアの寄り合い所にある「今月の収支表」赤字なのは何か？	シャケ
千年前、天地戦争で勝利したのはどいつらだ？	地上軍
ソーディアンは全部で何本？	6
ダリルシェイド地下水道に工具箱があったよな その中に入ってない道具は次のうちどれだ？	ちゅうわざい
ダリルシェイド地下水道にでてくるこのモンスターの名前って何だった？	ヴァサーゴ
ダリルシェイドの隠し通路を抜けるために使ったアイテムは？	ソーサラーリング
ダリルシェイドの地下水路で戦った巨大水棲生物の名前何だった？	ヴァサーゴ
チェリクからホープタウンに行くために、通る必要のある川の名前は？	ヒートリバー
定期船に乗ってた自称予言者のオッサン何て名前だった？	サバディーチョ
定期船を襲った海の主の名前は？	フォルネウス
デュナミス孤児院でカイルがすべり台をして一言！	よっしゃ！
デュナミス孤児院にあったこのくまのぬいぐるみを作ったのは誰だかわかるか？	マリー
デュナミス孤児院にしまわれていた俺の数学のテストは何点だった？	35点
天地戦争で地上軍が使用しこれにより勝敗を決したとされる局地戦用決戦兵器の名前は？	ソーディアン
闘技場のある街の名前は？	ノイシュタット
どれがカイルかわかるかな？※1	4
どれがカイルかわかるかな？※1	7
ナナリーが付けた俺のニックネームは？	すけベロニ
ナナリーが付けたジューダスのニックネームは？	むっつりジューダス
ナナリーの弟の名前は？	ルー
ナナリーの住んでいるところは？	ホープタウン
寝ぼすけを起こす必殺技といえば？	秘技死者の目覚め
ノイシュタットで一番駆け足の早い少年は？	マッハ少年
ノイシュタットの商人に頼まれオベロン社廃坑でみつけた宝物はなんだった？	鉱石
ノイシュタットの闘技場の受付の女の子の名前覚えてるか？	エントリー娘。
ノイシュタットのバーでバーテンが選んだ俺に合うカクテルは「失恋傷心やけ酒トリプルバスター」と？	リキュール哀羅武憂
ハイデルベルグ城で戦った「信念の騎士」は誰だ？	サブノック
ハイデルベルグ城にある鐘は何の象徴として作られた？	平和
ハイデルベルグ城に突っ込んだものは？	飛行竜
ハイデルベルグの旧市街と新市街の間にある門の名称は？	英雄門
ハイデルベルグの旧市街と新市街を隔てる門の名前は何か？	英雄門
ハイデルベルグの武器屋の店主である腕利きの鍛冶屋の名前は？	ウインターズ
ハイデルベルグ名物と言えば木彫りの‥‥？	カンバラーベア
白雲の尾根は、年中何に覆われている？	霧
白雲の尾根山小屋にある旅人の為の食料等は誰が寄贈してるか知ってるか？	コングマン
バルバトスのフルネームおぼえてるか？バルバトス＝何だっけ？	ゲーティア
ヒートリバー源流で岩をどかした後出てきたモンスターは？	ヴェパール
ヒートリバーで水をせき止めていたのは？	ヴェパール
冒険出発の際ルーティさんがくれたものでないのは？	ソーサラーリング
マグログミの色はどんな感じだった？	オレンジ
幻の鉱石といえば次のうちどれだ？	ベルセリウム
未来のアイグレッテ出産式で生まれてきた子供の名前は？	J-237

※1：問題文は同じだが、選択画面が異なる。4が左向きなら正解は4、右向きなら正解は7になる。

問題	解答
四英雄の一人でストレイライズ大神殿にいるのは誰だ？	フィリア
四英雄の一人でハイデルベルグの王様は誰だ？	ウッドロウ
四英雄の一人フィリアさんがつけていたのは何だった？	眼鏡
ラグナ遺跡で穴に落ちた俺とカイル何を使って脱出した？	ロープ
ラグナ遺跡で落とし穴に引っかかる直前に宝箱に入っていたアイテムは何だった？	アップルグミ
ラグナ遺跡で俺とカイルがひっかかったトラップは？	落とし穴
ラグナ遺跡の奥で上から落ちてきた機械の名前は？	ブエル
ラグナ遺跡の巨大レンズの中から現れたのは誰だっけ？	リアラ
ラグナ遺跡の巨大レンズはどのぐらいの価値があると言われている？	3000000
リアラが定期船を浮かせた時に得た称号って、何だった？	奇跡の少女
リアラとエルレイン同じ「何」をしていた？	ペンダント
リアラを目撃したハーメンツヴァレーの商人はリアラのことを何て言ってた？	ピンクの服着た女の子
リーネの村でリリスのお風呂をのぞいているのは誰？	のぞき英雄
リファインはレンズと何を使う？	ルーンボトル
リリスさんがくれた物は次のうちどれだった？	コレクター図鑑
リリスさんの家のこのタンスに入ってる物なんだかわかるか？	エプロンドレス
ルーティさんがカイルに言った言葉「反省は、するべきだけど○○はしなくてもいい」 ○○に当てはまる言葉、わかるか？	後悔
ルーティさんの得意料理って「ビーストミートの‥‥」何だっけか？	ポワレ
レモングミの色はどんな感じだった？	黄色
レンズハンター団「漆黒の翼」そのメンバーでないのは次のうち誰だ？	サバディーチョ

テイルズ オブ ファンタジア

問題	解答
「うわばみ」の称号を得るのは誰でしょう？	アーチェ
「マント」を「ルーンボトル」で変化させると出来るアイテムは何でしょう？	フレアマント
「メロン」と「こんぶ」と引き替えに手に入るものは何でしょう？	グリーンカード
「レザーマント」を「ルーンボトル」で変化させると出来るものは何でしょう	アクアマント
12星座の塔の五階で求められる歌は何でしょう？	暗き歌
アーチェがエルフ族の掟を破り処刑されかけた時に処刑をやめてほしいと懇願したのは誰でしょう？	宿屋の女
アーチェが寝言で言っていたのは「○○○○クレス・・・そんなトコ触っちゃ・・・」	だめよぉ
アーチェの母親の名前は何でしょう？	ルーチェ
アーチェを助けたお礼に貰えるものは何でしょう？	アクアマリンとルビー
アイフリードの財宝を出現させるために訪れなければいけない場所はどこでしょう？	ダオス城
アミィだけが作れる幻の料理とは何でしょう？	マーボーカレー
アルヴァニスタの冒険者ギルドでライブを見ることが出来るけどそれは誰のでしょう？	よーみ
アルヴァニスタのレアード王子をあやつっていた魔物・ジャミルが 正体を隠すため姿をかえていたものは何でしょう？	インコ
石取り名人に勝つと称号「石取り名人」がもらえるけどそれにともない、石取り名人の名前はどう変わるでしょう？	元・石取り名人
エドワードが集めていたものとは何でしょう？	バシリクスうろこ
エドワードの形見として、アーチェがライゼンからもらうものは何でしょう？	インデグニションの呪文書
エルフの集落で修理して貰える「壊れた弓」修理すると何という弓になるでしょう？	エルヴンボウ
エルフの血を引く魔術師エドワード=D=モリスンの孫の孫の孫といえば誰でしょう？	ハロルド
海賊アイフリードが真の宝と認めたものは何でしょう？	ロザニアのドレス
海賊アイフリード彼が何よりも素晴らしい宝物としてたものは何でしょう？	愛する妻
海賊アイフリードの宝のありかは何カ所？	22
過去で読むことが出来るようになる山道の立て札は何と読めるでしょう？	北寄りの道、危険！
過去のローンヴァレイ向かった目的はなんでしょう？	シルフと契約するため
カスタムにコンボ表示させることが出来るアイテムは何でしょう？	コンボカウンター
風の精霊の研究者、バート・クラインは誰の父親でしょう？	アーチェ
かつてフェンリルとオーディーンが戦った終末戦争エルフ族の人たちはこれを何と呼んでいるでしょう？	ラグナロク
眼下に見える町はどこでしょう？	ミゲール
クラースの助手として共に暮らす女性の名前は何でしょう？	ミラルド
クレスが地下牢で閉じこめられた時に見た死体は誰のものだったでしょう？	ミントの母
クレスがユーグリッドの叔父の家に向かう時に通る山道の北口の入り口をふさいでいるものは何でしょう？	石像

問題	解答
クレスの叔父さんの名前は何でしょう?	オルソン
クレスの叔母さんの名前は何でしょう?	ジュアン
ここは誰の家でしょう?	クラースの家
古代エルフ族が使っていた言語は「プライマル‥‥」何でしょう?	エルヴン・ロアー
このアイテムの効果は何でしょう?	顔が変になる
この辺りで出るモンスターと言えば何でしょう?	バジリスク
この道具は何に使うものでしょう?	空を飛ぶもの
この中で、実際には存在しないアイテムはどれでしょう?	きょうかしょ
この中で、実際には存在しないモンスターはどれでしょう?	DEADEYE?
この乗り物の名前は何でしょう?	レアバード
この人がしたことはなんでしょう?	ハーメルの町を襲撃
このモンスターが出てくるのはどこでしょう?	モーリア坑道
この料理に必要な食材はビーフ、チーズ、ブレッドで、あってるかしら?	あってる
この料理の名前は何でしょう?	ペスカトーレ
最強の攻撃力を誇る精霊・魔界の王プルートとの契約に必要な指輪は何でしょう?	エメラルドの指輪
雑貨屋「テンダロイン」の倉庫の四つの宝箱の中身をすべて手に入れるには何ガルド必要でしょう?	230000ガルド
時間と空間を自由に操ることができる魔剣の名前は何でしょう?	エターナルソード
主人公クレスのフルネームは何でしょう?	クレス・アルベイン
召喚術士クラースが仲間になる条件とは何だったのでしょう?	研究に協力すること
シルフと契約するために必要なものは何でしょう?	オパールの指輪
試練の洞窟で、実際に出現しない忍者は誰でしょう?	さるとび
すずが試練の洞窟で五番目に戦うことになる忍者は誰でしょう?	さすけ
すずが仲間になった後オリーブヴィレッジの食料店前にいる男に話しかけると 御馳走になれる物は何でしょう?	本場のカリー
すずの祖父の名前は何でしょう?	乱蔵
すずの父親の名前は何でしょう?	銅蔵
すずの使う特技で、モンスターからアイテムを盗むものはどれでしょう?	不知火
精霊がこの世で生きる為に必要であり、また、魔術の源となる力は何でしょう?	マナ
精霊の洞窟に行くために必要な秘密の言葉を売ってくれるのは誰でしょう?	サクラバ
世界樹ユグドラシルに宿る精霊の名前はなんでしょう?	マーテル
選択肢は、ミントが得ることができる法術師の称号の数々です この中で、最もランクが高い称号はどれでしょう?	ポープ
遭遇したことのあるモンスターが100体ちょうどのとき、 アイテム「モンスター図鑑」はどんなタイトルになっているでしょう?	モンスター大百科
装備すると、戦闘中にマニュアル操作ができ、 垂直ジャンプ攻撃やコンボで威力を発揮するアイテムは何でしょう?	テクニカルリング
大河サブイベント、時を越えた恋物語といえば誰と誰でしょう?	ナンシーとエルウィン
チェスターが称号「やさしいあにき」を得る為に必要なアイテムは何でしょう?	りんご
チェスターの妹の名前は何でしょう?	アミィ
地下墓地にたどり着くための扉の封印を解くには何が必要でしょう?	レイスルビー
超古代都市トールで遊べるアーチェが主人公のミニゲームのタイトルは何でしょう?	GROOVYアーチェ
次のうちこの料理に使える食材は何でしょう?	マンゴスチン
次のモンスターのうち「アパッチドクター」はどれでしょう?	4
次のモンスターのうち「メディウム」はどれでしょう?	1
トーティスの村でだけ食べられる幻の料理は何でしょう?	マーボーカレー
トリニクス・D・モリスンの孫は誰でしょう?	ハロルド
仲間をコントローラで直接操作できるようになるアイテムは何でしょう?	チャネリング
忍者の里にある試練の洞窟で四人目に登場する忍者の名前は何でしょう?	さいぞう
忍者の里の温泉で女湯をのぞいてしまったのは誰でしょう?	チェスター
忍者の里のよろずやで覚えられる究極の料理といえば何でしょう?	みそおでん
パナシーアボトルの効力は何でしょう?	ステータス異常治癒
フェンリルの教会内で「ほのおのおまもり」「こおりのおまもり」を売っているのは誰でしょう?	亡霊
フラムベルクは何の化身でしょう?	フランベルジュ
プレイステーション版のクレスが「おうぎでんしょう」の称号と共に習得する アルベイン流剣術・最終奥義は何でしょう?	冥空斬翔剣

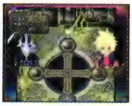
問題	解答
プレイステーション版ミニゲームGROOVYアーチェで アーチェが「GROOVY」の称号を得るのに必要な点数は何点でしょう?	20万点
フレンチトーストを教えてくれる料理人はどこにいるでしょう?	ハーメルの町の橋の下
ベネツィア市長の孫、チェルシーにピアノを教えるのは誰でしょう?	ミント
ベネツィア市で武器屋や防具屋へ行くにはどうすればいいでしょう?	30ガルドで渡し船に乗る
ベルアダムの村を起こした村長の名前は何でしょう?	レニオス
崩壊したハーメルの町の唯一の生存者の名前は何でしょう?	リア
法術師たちの象徴、汚れ無き乙女にしか出会えないという伝説の動物は何でしょう?	ユニコーン
未来の宿屋で起こるチェスターの特訓イベントで入手できる称号はどれでしょう?	どりょくか
ミントの母親の名前は何でしょう?	メリル・アドネード
モーリア坑道入坑許可証はアルヴァニスタのどこで手に入れるでしょう?	冒険者ギルド「パニック」
モリスンが追っていた男の名前は何でしょう?	マルス・ウルドール
モリスンが追っていたのはどんな風貌の男だったでしょう?	黒い鎧の男
モリスンの後を追い、地下墓地に踏み込んだクレスたち 危険地帯を渡るための浮遊装置に乗ったクレスが発した言葉は何でしょう?	浮いてる・・・・かっこいー
モンスター「トレント」から盗むことの出来る交易品は何でしょう?	こくたん
闇の洞窟で自分の影が時計の針になるけど石版には「何時何分に火を放て」と記されてあったでしょう?	4:48:00
闇の洞窟で闇を照らすアイテム、この中で違う物はどれでしょう?	イエローサン
ユークリッド城で行われている武術大会突風と共に乱入してくる二人組は誰?	銅蔵とおきよ
ユークリッド城の闘技場で突然乱入してくるのは誰でしょう?	リリス
ユーグリッドの都で食材屋「マリオン」の料理人から教えてもらえる料理は何でしょう?	ロールキャベツ
ユーグリッドの都にある食材屋「マリオン」と「あじおう」に紛れ込んでくる動物は何でしょう?	ブッシュベイビー
ローンヴァレイの奥に進むために必要なものは何でしょう?	ロープとつるはし

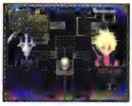
テイルズ オブ デスティニー

問題	解答
「じゃんけんハリセンゲーム」が行なわれるのは、平六の家のお茶の間 さて、この部屋の壁のかけじくには何と書いてあった?	ほーおーてんく
「じゃんけんハリセンゲーム」でスタンの相手になるキャラクターは誰だ?	フィリア
「たね」を育てて、アイテムを手に入れる「たね育てゲーム」 とても良いアイテムを入手できる一番上等な「たね」はどれだ?	チャラックのたね
「ドルアーガの塔」に出現する姿の見えないモンスター 「ゴースト」を見えるようにするために使うアイテムとは?	カンテラ
「ドルアーガの塔」をはじめてクリアした時に手に入るアタッチメントディスクの名は?	ちょうばくはつ
「むしくいリンゴ」をフードサックに入れるとどうなる?	敵に遭遇しにくくなる
◉ボタンと■ボタン同時押しで出せる「ふっ飛ばし攻撃」相手を 遠くまで飛ばしてしまえるこの技の発動条件は?	HP95%以上の状態
HPを60%も回復させる超高級な食べ物「かにみそ」これは、どこで買うことができる?	スノーフリア
あらゆる「くだもの」で作るデザート、グルメ「女王甘々」だが、 このグルメの材料として必要のない「くだもの」がある。それは?	レモン
以下の中で、◉ボタンで調べると「エゾゲマツ」と鳴き声を発するエゾゲマツはどれか?	黒エゾゲマツ
エピローグのラストシーン一番最後に家に入り、扉を閉めたキャラクターは?	マリー
王都ハイデルベルグで武器・防具などの装備品の材料として、好んで使われていた金属の名は?	ミスリル
海底洞窟で出現したモンスターだがこいつの名前は何だ?	オーガス
海底に沈んでいたラディスロウのシステムを再び起動させるために必要だったものは?	ディスク
カルバレイスが他国との貿易の際に主力商品としている輸出品は?	毛織物
カルビオラに住んでいる複雑で悲しい生い立ちを背負った少女の名前は?	エレナ
空中都市「ヘルレイオス」内部を先に進むためには、パスワードが必要だった　その言葉は?	かくめい
グルメ「海の精のおくりもの」を作ってくれるシデン家の板前、 人呼んで「海鮮の○○」さて、○○には何が入る?	ヤス
剣術と弓術の両方が使えたキャラクターは誰だ?	ウッドロウ
剣として直接攻撃し、レンズ兵器として晶術も使うソーディアン 中でも晶術による攻撃を一番得意とするソーディアンは?	クレメンテ
ここはどこだ?	ハイデルベルグ城
孤児院の中で、子供達は何をして遊んでいたか?	積み木

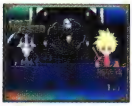
問題	解答
このアイテムの効果はなんだ?	ゴーストが見える
このアイテムは何だ?	エレキ
この絵はアクアヴェイルのどの街だ?	シデン
この魚の名前は何だ?	どくかます
このソーディアンのマスターは誰だ?	フィリア
この中でシデン領主邸内のジョニーの部屋に無い楽器は?	アコーディオン
この中でチェルシーの部屋に無い物とは?	机
この中でリオンだけが使えた技はどれだ?	空襲剣
この場所は空中都市のひとつだがなんという都市だ?※2	クラウディス
この場所は空中都市のひとつだがなんという都市だ?※2	ミックハイル
この場所はどこだ?※3	アンスズーン
この場所はどこだ?※3	イグナシー
このモンスターがなにかわかるか?	クオックス
このモンスターの名前は?※4	カーカー
このモンスターの名前は?※4	カンバラーベア
これがなにか、わかるか?	グリーンスライム
これは誰だ?※5	ジョニー
これは誰だ?※5	スタン
これは誰だ?※5	コングマン
これは誰だ?※5	チェルシー
これらの宝石は、装備すると防御力を上げる効果がある　その効果が一番高いのはどれか?	トパーズ
最初に巨大レンズ「神の眼」を盗んだのは、ストレイライズ大神殿の大司祭だったが、その名は?	グレバム
漆黒の翼のリーダー・グリッドに剣の稽古をつけてもらったアルメイダの少年のその後とは?	家で暇にしている
シデン領の領主の名は何という?	アルツール
しばらくボタンを押さないと、アクティブ・パーティ・ウィンドウ内のチェルシーは、どんな行動をとる?	おとなしく座って待つ
ジャンクランドの片隅でケンカ中の「彼氏」と「彼女」　「彼女」が「彼氏」に平手打ちをする際に発した言葉は?	このかいしょーなし!
ジャンクランドの宿屋に宿泊していた旅の者とは?	レンズハンター
集積レンズ砲を完成させるために必要なレンズがあるのは三ヶ所 ストレイライズの森、クレスタ、あと一ヶ所はどこだ?	ハーメンツの村
住民がダリルシェイドへ避難し、無人となったアルメイダの村にはモンスターが出るようになる そのモンスターとは?	オーガ
ジョニーの覚えない技は?	おどれルンバ
スコアAでジョニーの覚える技は?	あたるシンフォニ
スコアGでジョニーの覚える技は?	ミラクルボイス
スタンが、ある本棚を調べると「大人の本」を見つける　この本を読んでしまったら、彼はどうなる?	フィリアにたたかれる
スタンが拾ってきて妹のリリスがそだてていた「たまご」生まれてきたのは何?	ドラゴン
スタンはルーティの何なのかとたずねる孤児院の子供に スタンがあいまいに答えるとルーティはどう反応するか?	スタンは弟子だと言う
ストレイライズ神殿に入ってすぐのセーブポイントで水を出しているのは何の像だ?	カエル
セインガルドの兵士はどれだ?	A
全世界で唯一、サイリルの町の店でのみ買える、貴重な「くだもの」は?	ブルーベリー
ソーディアン・イクティノスが復活したのはどこだ?	ヘルレイオス
ソーディアンに、ディスク「もえさかるだいち」を装着すると、どの晶術が発動可能になる?	イラプション
ソーディアンにディスクを装着すると、能力がアップする　晶術「ヒール」を習得できるディスクはどれだ?	せいじょのめぐみ
ダイクロフト・水晶の間の石版に「水晶の○○に打ち勝ちし者に扉は開かれる」 と書いてあるが○○にはどの言葉が入るか?	孤独

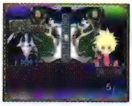
※2


グラディウス


ミックハイル

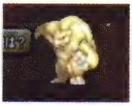
※3


アンスズーン


イグナシー

※4

カーカー

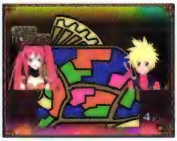

カンバラーベア

※5:髪が金髪だとスタン、ピンクだとチェルシー、帽子をかぶっているのがジョニー、髪が生えていないのがコングマン。また、ジョニーとコングマンは最初モザイクがかかっており、チェルシーは全身が表示される。

問題	解答
ダイクロフトを守っていた「鏡面バリアー」これを打ち破る装置を作ったのは？	ソーディアン・イクティノス
タイトル画面で流れる「TALES OF DESTINY」 この曲をサウンドテストモードで聞くにはBGMナンバーを何番に合わせる？	55番
ダリルシェイドにいるオベロン社のレンズ製品好きな親子が特に気に入っていたレンズ製品とは？	ヒゲ剃り
ダリルシェイドの食材屋は何という名か覚えているか？次の中から選べ	ピッコロ
チェルシーの髪の色を塗れ	ピンク
直径6mの超巨大レンズは次のうちどれ？	神の眼
テイルズオブファンタジアのクイズ出題者のクレスとアーチェこの二人はどこにいた？	アルメイダの宿屋前
テイルズオブファンタジアの収集アイテム「Sフラッグ」実はデスティニーにも存在する この中でそれが見られる場所は？	レンズ屋
敵軍の支配下にあるハイデルベルグにて、スタンたちを助けたウッドロウの忠臣がいた　その名は？	ダーゼン
天上都市「ヘルレイオス」で妙にたくさん手に入ったアイテムは？	ジューシービーフ
トウケイ城の十二の扉の間「蛇」の絵が描かれた扉を開けた次は何の絵の扉を開ければいい？	馬
特技と晶術の複合技「奥義」スタンの「断空剣」とディムロスの「エクスプロード」を複合させた奥義は？	熱破旋風陣
ノイシュタットのホテルでチャレンジできたミニゲームって何だ？	ブラックジャック
ハーメンツの村の道具屋はなんという名か覚えているか？次の中から選べ	極楽鳥
ハーメンツの宿屋のスイートルームにいる二人連れの客彼らは何者だったか？	作家＆編集員
ハイデルベルグ地下通路にてウッドロウが聞かせたここには幽霊がいるという噂におびえたのは誰か？	フィリア
ハイデルベルグの門番はどれだ？	D
飛行竜の倉庫内ソーディアン・ディムロスが収められていた場所を再度訪れると、何が手に入るか？	デッキブラシ
飛行竜を直すために必要だった生体金属の名は？	ベルセリウム
ヒューゴの部下・バルックは、ある生き物をあやつって攻撃する その「ある生き物」とは？	虫
フィールドマップで「さんりんしゃ」に乗るとどうなる？	敵に遭わなくなる
フィリアの髪と髪飾りの色を塗れ	髪：緑、髪飾り：赤
マリーと、その夫、ダリスこの二人が愛の誓いの証としてそろって持っている物は何だ？	剣
マリーの家の本棚にあった本とは？	日記帳
ミックハイルの脱出ポッドで天上から地上へ逃れた ヒューゴ邸のメイドのマリアンはその後どうなったのか？	ヒューゴ邸に戻った
モリュウ領では、渡しぶね屋でボートに乗って町の水路を移動できた　この渡しぶね屋の名前は？	ぴろんボート店
リーネの実家でスタンとリリスは同じ部屋を使っているがその部屋に存在しないものはこの中のうちどれか？	スタンの目覚まし時計
リトラーからもらえるアイテム「つのぶえ」これがあると何を呼ぶことができる？	海竜
リンゴにルーンボトルを使うとむしくいリンゴになる　では、むしくいリンゴにルーンボトルを使うと何になる？	ジャム
ルーティがウォルトに頼まれた古代神殿から取ってきた「ふるびたつえ」この正体は？	BCロッド
ルーティが生まれたのはどこか？	ダリルシェイド
ルーティに杖の探索を依頼したハーメンツの富豪ウォルトが秘書としてやとっている女性は何者だったか？	バニーのおねえさん
ルーティの髪の色を塗れ	黒
レンズを材料に、色々な商品を開発し、販売するオベロン社 この中でオベロン社の店で買えるレンズ製品はどれだ？	エナジーブレット

テイルズ オブ エターニア

問題	解答
1フロアごとの仕掛けをクリアして登っていくダンジョン「きらめきの塔」さて、塔は全部で何階？	8階
1フロアごとの仕掛けをクリアして登っていくダンジョン「きらめきの塔」では、このダンジョンのボスは誰？	ワルキューレ
アイフリードの洞窟は何式ダンジョンになっている？	スゴロク式
アイメンの武防屋にある晶霊鉄道に必要な燃料は何？	トレインケイジ
一度ゲームをクリアした後に現れるネレイドの迷宮の外見は何色の球体をしている？	紫
言っていることの意味が分からず意思疎通が出来なかったメルディとの会話を可能にしたアイテムは？	オージェのピアス
インフェリア城に捕らえられたリッド達この時牢屋で受けた刑は？	水責めの刑
インフェリアとセレスティアの同盟を結ぶことになった時インフェリア側の代表はだれだった？	ロエン
海の中にあるダンジョン沈没船のボス部屋にある宝箱の中にないのはどれ？	16847ガルド
ウルタス・ブイでアナの「ルーカスったら、許さなくてよ」の台詞は第何幕？	4
エターニアを構成する二つの世界インフェリアとセレスティア セレスティアで使われている言語は何語という？	メルニクス語
遠征の橋を出現させる為にアイフリードの台座内部にあるソケットにはめこむアイテムはなに？	シルバーケイジ
王都インフェリアにある「ホテルインフェリア」で見られるサブイベントこの中で実際にないのはどれ？	夜のお菓子編

問題	解答
王都インフェリアにある「ホテルインフェリア」で見れるサブイベント全部で何種類？	五種類
王都インフェリアにあるセイファート協会にいる大司教のお名前は？	カルヴァーニ
王都インフェリアの王立劇場で見られる劇のタイトルは？	ウルタス・ブイ
カードゲームの「ウィス」でカードは全部で何種類ある？	14
隠しダンジョン・アイフリードの墓でアイフリード像に取りつけるアイテムでないものはどれ？	アイフリードの鍵
隠しダンジョン・アイフリードの墓にないマップはどれ？	監獄風マップ
格闘場でクレスに勝つと入手できる剣の名前は？	エターナルソード
雷晶霊をクリアした時光と闇の大晶霊のレムとシャドウはリッドに何をくれた？	エクスカリバー
キール出演のエタポケゲーム「キール・アカデミー」をクリアした後にキールがもらえる称号は何？	ドクターミンツ
元素の大晶霊であるマクスウェルはどこにいる？	ファロース教会地下
子供時代のファラが欲しがっていたのは、星のカ○ラ	カケラ
ジイニのオークションで手に入るセレスティア七大秘宝はなに？	レジュームリング
シゼル城で契約することのできる、時の大晶霊の名前は？	ゼクンドゥス
晶霊温泉でリッドのステータスの幸運が90%以上の時に見られるイベントは何？	メルディが男湯に出現
晶霊温泉は、腰痛、風邪ともう一つは何に効能があるのがキャッチフレーズ？	寝小便
職人の町ティンシアにいるといわれる自由軍の名前は？	シルエシカ
セイファートの試練で子供のキールになったリッドがファラの為に取りに行った物は何？	星のカケラ
セレシーアジトとインシーアジト合計でいくつある？	9
セレシーアジトの奥に突き刺さっていた剣はなんだったかな？	ソーディアン・ディムロス
セレスティア人の成人年齢はいくつかわかるかな？	10歳
セレスティア人の頭部に生まれた時からついている発光体の名前は？	エラーラ
セレスティアに生息する珍しい動物クィッキー でも「クィッキー」はメルディが付けた名前本当の学名は何か知ってるかい？	ポットラビッチヌス
戦闘に負けたヒアデスが落としていくものは「メンタルバングル」と何？	たまご
ダンジョン「いざないの密林」にある仕掛けの像の名前で、ないものはどれ？	欲望の神像
チャットの小屋地下の各フロアごとに必要な二つのキーアイテムは「アヒルのおもちゃ」と何？	アヒルのゼンマイ
チャットの小屋のなぞなぞ部屋さて、この中でなかった答えはなに？	たんす
チャットの小屋は何階建て？	8階建て
チャットの特技「ポイハン」の属性はなんだったかな？	水
次のうち海賊七つ道具ではない物はどれだかわかるかな？	アイコンパス
次の晶霊で、仲間外れはどれ？	ノーム
常に前向きな性格をしているファラでは彼女の口癖は？	イケる、イケる
ティンシアの回転寿司屋でのミニゲーム「早食い勝負」に登場するデスティニーのキャラはだれ？	コングマン
飛び出して行方不明になっているフォッグの奥さんの名前は？	リシテア
ねこにんの里で食べさせてくれるものははに？	のこのきのこ
バリル城でのシゼルとの戦いの後にレイスがリッドに託したものは何？	セイファートキー
バリル城の前庭にある宿屋の利用料はいくら？	7700ガルド
バンエルティア号の空き部屋を医務室にする為にかかる費用はいくら？	1000000ガルド
バンエルティア号の色を塗るんだよ！	
非物質世界の神で、闇の極光術の資質を持つシゼルを支配していた者の名前は？	ネレイド
ファラに好意をよせていたレグルス道場の門下生の名前は？	パオロ
ファラの職業は？	農民
ファラの得意技「殺劇舞荒拳」の消費TPはいくつ？	60
ファラ出演のエタポケゲーム「あっちむいてファラ」をクリアした後にファラがもらえる称号は何？	くびふりじょうおう
フォッグの飼っている動物の名前は？	デデちゃん
望郷の洞窟の前にいる道具屋の名前は？	卵商人
放浪の画家リシテア、合わせて何ヶ所に現れる？	5
ポケットステーションで遊べるようになるアイテム、「エタポケ」でキールが主演のゲームのタイトルは？	キール・アカデミー
ポケットステーションで遊べるようになるアイテム、「エタポケ」でファラが主演のゲームのタイトルは？	あっちむいてファラ
ポケットステーションで遊べるようになるアイテム、「エタポケ」でメルディが主演のゲームのタイトルは？	ダンシング・メルディ

問題	解答
ポケットステーションで遊べるようになるアイテム、「エタポケ」でリッドが主演のゲームのタイトルは？	たたかえ！リッド
ポケットステーションを使って遊べるミニゲームが数種類あったけど全部でいくつだった？	四種類
ミンツからインフェリア港行定期連絡線に乗ることが出来ますが、その二等客室のお値段は？	720ガルド
ミンツ大学内でミニゲーム「テイルズクイズ」が、一番最初に出来る部屋は何階にある？	3F
ミンツ大学の受付嬢の名前は？	ジーナ
ミンツの岩山から観測所までの道この時に仲間になる脆弱なキールは モンスターに出会ったらどうすると言っていた？	走って逃げる
ミンツの岩山で無限に出現するモンスターを止める方法はなんだ？	岩で洞穴を塞ぐ
メルディがパラソルに結わえているお気に入りのマスコット人形の名前は？	コリン
メルディ出演のエタポケゲーム「ダンシング・メルディ」をクリアした後にメルディがもらえる称号は何？	フライングダンサー
物語中でネレイドが一万年前に創造したとされる非物質世界の名前は？	バテンカイトス
物語を通してリッド達を阻止せんと登場するヒアデス　ゲーム中何回対決する？	四回
モルルの食材屋で会うカトリーヌ彼女が人違いされてる老人の孫の名前は？	シモーヌ
闇の極光術「エターナル・ファイナリティ」を完全に防げるリッドが使う極光派の名前は？	エターナル・インフィニティ
腰痛に悩まされているラシュアン村の村長の為に必要な薬の名前は何？	ホウテイバンリ
ラシュアンオン民家の中で、サンドイッチを教えてくれるワンダーシェフは何に化けていた？	ブタさん貯金箱
ラシュアンからミンツに向かう途中にあるラシュアン河 ここを渡るのに力を貸してくれるレグルス道場の人の名前は？	パオロ
ラシュアンで飼われている牛のようで牛でない動物の名前は？	オーロックス
ラシュアン村の村長にあげる薬作りで必要のないアイテムはどれ？	おしろい
リッドが極光術を得る為に行った試練は全部でいくつ？	三回
リッドが使える得意技で攻撃の種類が「斬」の技は合計いくつあるかわかるかな？	八
リッド出演のエタポケゲーム「たたかえ！リッド」をクリアした後にリッドがもらえる称号は何？	アルベインのけんし
レイスが帽子に刺している花はなんていう花かわかるかな？	ドエニスの花
レイスの本名はレイシス〇〇〇〇〇〇〇？	フォーマルハウト
レグルス道場内の大道場でモンク達に闘いを挑まれるリッドこの時出てくるモンクの数は何人？	八人
レグルスの丘で手に入るフリンジ砲の完成に欠かせない鉱物の名前はなに？	リバヴィウス鉱
レンズをアイテムと交換してくれるシャンパールとティンシアに出没する女性の名前は？	イレーヌ

いろいろ・・・・

問題	解答
「〇〇をクリエイトする」〇〇に入る文字は何？	遊び
2002年・東京ゲームショウのナムコのブースに、テイルズのイラストを持っていったら、何がもらえた？	クリアファイル
SFC版テイルズオブファンタジアのドットキャラのクレスのマントは何色だったかしら？	水色
SFC版のテイルズオブファンタジアドットキャラクターのミントの帽子の色は何色だった？	水色
アップルグミオレンジグミレモングミ全部で何ガルド？	※6
アップルグミの数は何個？	※7
エニックス刊・小池陽子先生作の漫画「テイルズオブエターニア」 単行本の第1巻裏表紙に描かれたキャラは誰？	メルディ
エニックス社刊行の漫画くおん摩緒先生作の「テイルズオブデスティニー」 単行本第1巻の裏表紙は誰の絵？	リオン
エンターブレイン刊、矢島さら先生作の小説テイルズオブエターニアの短編集。そのサブタイトルは？	リッドのとかげ
エンターブレイン社刊行の漫画啄木鳥しんき先生作の「テイルズオブデスティニー 神の眼を巡る野望」は全何巻？	6巻
クラースが装備する本の中の1つ「N・G」の名前は、ナムコの無料配布情報誌の旧名称が由来 では、この情報誌の今の名称は？	NOURS
故障についての相談はお買い求めのお店、もしくはどこのサービスセンター？	ナムコ・東京サービスセンター
このアイテムは何か答えよ	クラウン
このゲームの仕様および操作について答えてくれるのは何というところ？	ナムコット係
この中で一番大きいのは誰？身長ね	ウッドロウ
サービス問題よ　この中で一番プリティなのはだれ？	ハロルド
シリーズに結構でてくるねこにんモデルは何？	ねこ
次のうち髪の毛がないのは誰？	コングマン
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 エターニアのアニメーション第1話で、コリーナがリッドに教えた「いいこと」ってなに？	呪われた沼の秘密

※6：アップルグミ100ガルド、オレンジグミ200ガルド、レモングミ600ガルドで計算。
※7：きちんと赤いグミの数を数える必要がある。

問題	解答
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 オープニングを歌っていたのは誰だったかしら？	奥井雅美
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 第1話で木の上からリッドの上に落ちてきた吟遊詩人はどの子だったかしら？	コリーナ
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 第1話でリッドの第一声はなんだったかしら？	空ぁ？
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 メルディと大の仲良しになった女の子の名前は？	コリーナ
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 リッド達が島に滞在中に泊まっていた宿の女主人の名前は？	プラティア
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題 リッドをめぐって、ファラとライバル関係になったのは誰？	マローネ
テイルズオブエターニア THE ANIMATIONからの出題よ この作品中で、リッドたちが滞在していた島の名前は？	ベルカーニュ島
テイルズオブエターニアのゲーム本編を独自の視点で物語るドラマCD 「テイルズオブエターニア」は、全何巻の構成？	5巻
テイルズオブエターニアの限定生産版についてきた目覚し時計。そのアラーム音は誰と誰の声だった？	メルディとクィッキー
テイルズオブエターニアのソフトを予約購入した人にはある特典がついたわ その特典ってなんだったかしら？	メモリーカードケース
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2主人公はフリオとだれ？	キャロ
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2商人の特技「ちくざい」は歩くごとに何ガルドのお金が入る？	30ガルド
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2世界中を守る三女神の一人やさしそうなお姉さんの名前は？	エイダ
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2でカフェベックにいるシェフベックが目指しているものは？	ワンダーシェフ
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2で主人公たちが女神からさずかったちからは何？	なりきれるちから
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2で主人公たちの暮らしている建物はなんだ？	レグニア教会
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2で主人公達のくらす街、レグニア 美人に弱い道具屋のおじさんの名前はなに？	フンダクル
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2で主人公フリオが働く工房の親方はだれ？	ポルポル
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2でドクター系の服、おとこのこはドクターではおんなのこは？	ナース
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2で友達と交換ができるのはどれ？	ふく
テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2のとうぞくなどになりきると 使える敵にあいにくくなる特技はなに？	かくれみの
テイルズオブデスティニー初回出荷分には、ソフト本体にある特典が封入されていたけれどそれは何？	ポストカード
テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンでHPを一番多く回復させる事ができるグミはゴールドグミでは次は？	ホワイトグミ
テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンでTPを一番多く回復させる事ができるグミはシルバーグミ　では次は？	ブラックグミ
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョンからの出題　リリスって、どこにいた？	宝箱
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョンでなりきれないのは次のうち誰？※8	マッピー
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョンでなりきれないのは次のうち誰？※8	バンパイア
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョンでなりきれないのは次のうち誰？※8	トリスタン
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョンでメルとディオの暮らしている家はなに？	なりきりハウス
テイルズオブファンダムVOL.1からの出題よ これはそのジャケットの絵。描かれている3人のキャラクターの名前を答えよ	ルーティ・クレス・ファラ
テイルズオブファンダムVOL.1でカオベンチャーシナリオ、晶霊探偵！で キールが捕まってしまったのはなんで？	試験問題漏洩
テイルズオブファンダムVOL.1でリリスが主役のシナリオはどれ？	リリスがんばります！
テイルズオブファンダムVOL.1でリリスと旅に出るソーディアンはだれ？	ディムロス
テイルズオブファンダムVOL.1の遊べるのはカオベンチャー　カオドラ　あと一つは？	クレーメルラボ
テイルズオブファンダムVOL.1のカオベンチャーの主人公達　アミィ、リリスとあと一人は？	プリムラ
テイルズオブワールドなりきりダンジョン2で主人公たちが女神からさずかったちからは何？	なりきれるちから
テイルズシリーズといえばアップルグミでも次のうち一つだけ出てないのがあるんだけどどれかわかる？	なりきりダンジョン
テイルズシリーズの、ゲーム内のアニメーションパートを手がけているアニメプロダクションの名前は？	プロダクションI.G
テイルズシリーズの作曲家桜庭（さくらば）統さん　この名前の「統」はなんて読む？ひらがなで3文字	もとい
ドラマCD「テイルズオブデスティニー」は全何巻の構成だった？	6巻

※8：問題が同じでも選択肢はすべて異なるので、マッピー、バンパイア、トリスタンのうち、選択肢の中にあるものを選べばよい。

問題	解答
ドラマCD「テイルズオブファンタジア　なりきりダンジョン」の第1巻のサブタイトルは？	太陽の章
プレイステーション版テイルズオブファンタジアのアイテム「ピンナップマグ」はSFC版ではなんていった？	スケベほん
メディアワークス刊祭紀りゅーじ先生作の小説「テイルズオブエターニア　聖エルモの灯」の主人公は誰？	アイフリード
メディアワークス刊祭紀りゅーじ先生作の小説「テイルズオブファンタジア語られざる歴史」の主人公は誰？	ウィノナ
文字通り世界をまたにかけて現れる謎の三人組なんの翼？	漆黒の翼
レグニアの平和を守る三騎士レオニス、メンデル、あと一人は？	グライド

テイルズ オブ デスティニー2 オブ カイル

問題	解答
「一夜漬け」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	100
「いにしえより伝わりし浄化の炎消えろ！　○○○！」○にあてはまる術の名前は？	エンシェントノヴァ
「エビチリ」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	100000
「お刺身」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	1000
「おにぎり」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	10ガルド
「海鮮カレー」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	68850
「華麗なるとどめのさし方」を行うと何と認定されるんだっけ？	テクニカルスマッシュ
「肉鍋」のレシピを売ってるシェフがいたけど、何ガルドで売ってたんだっけ？	10000
アクアヴェイルの領主の家ロニのことを気に入る少女の名前は？	エミリ
頭にはりつけるレンズは何と呼ばれているか？	命のレンズ
アトワイトさんがさらわれたとき「スパイラルケイブにて待つ」という手紙と一緒に置いてあったものは何？	ブレスレット
アトワイトさんの階級は？	大佐
イクシフォスラーの封印って何段階かあったよね火・水・木・・・・あれ？もう一つあったような・・・・？	翼
イクシフォスラーはどこに封印されていた？	地上軍拠点跡地
ヴァンジェロとレアルタの間にあった森の名前は何？	未開の森
ウィンドスラッシュの追加晶術ってなーんだ？	クロスブレイド
ウッドロウさんがオレに渡してくれたものは何か？	勅命状
エアプレッシャーの追加晶術はなーんだ？	シリングフォール
エルレインがオレ達との最終決戦に選んだ場所の名前は？	神のたまご
エルレインが歴史を改変するために起こした行動は？	天地戦争の結果の逆転
エルレインとの最終決戦のために未来へ時間移動したとき最初にたどり着いた場所はどこだ？	ストレイライズ大神殿
エルレインに作り変えられた現代にドーム型の街はいくつあった？	3
エルレインに作り替えられた世界にあったヘンテコな街ヴァンジェロの正式な名前って何だっけ？	蒼天都市ヴァンジェロ
エンカウント400回突破するともらえる称号は	スパイカー
エンカウント800回突破するともらえる称号は？	イレーザー
同じ特技を三連続で出すとジューダスに言われる言葉は？	馬鹿のひとつ覚えだな
俺が使う奥義、牙連蒼破刃その秘奥義ってなーんだ？	裂衝蒼破迅
オレが見た悪夢になかったエピソードはどれ？	リアラがグレた
俺達がダイクロフトへ行くのを邪魔したエルレインの部下は誰だっけ？	ダンタリオン
オレたちが戦うハメになったハロルドの発明したロボットの名前って覚えてる？	HRX-2型
オレたちがハロルドの部下として配属されたのはどこ？	工兵隊
オレの名前「カイル＝デュナミス」の「デュナミス」ってどういう意味？	資質
オレは・・・・？	寝ぼすけ
オレンジグミとオレンジグミをリファインすると、一体何が出来る？	パイングミ
温度変化にも耐えられるカギは？	マスターキー
カーレルさんの階級は？	中将
改変された世界を見てジューダスは何と例えたか？	箱庭
改変された現代で、地上とダイクロフトをつなぐ、聖なるほこらを何というか？	光のほこら
改変された現代で、ハイデルベルグの場所にある街の名前は？	黄昏都市レアルタ
改変された現代で、バルバトスは何と敬われているか？	英雄
改変された現代では、街の人はどこにレンズをつけているか？	頭
カタコンベで、エルレインに会おうとするオレたちの邪魔をしたのは誰？	ガープ
カタコンベで戦ったのは一体どいつだったっけ？	カーブ
カタコンベでの仕掛けの祭壇4つあったけど名前覚えてる？	罪・闇・死・罰
記憶陣の周りに飛ぶ光の数は？	5
クレスタの噴水に、コインを投げ入れると、何がうまくいくと言われている？	恋愛

問題	解答
氷の棺に敵を閉じこめ「終焉」を与える上級晶術の名前は？	インブレイスエンド
ここはどんな部屋だっけ？	イクティノスの部屋
この中でフォルトゥナが使ってこない晶術はどれ？	ネガティブゲイト
これ、誰の瞳？	カイル
最終現代のホープタウンナナリーの家にいるのは誰？	キングコック
サフランをリファインすると何に変化するかわかる？	セージ
寒いときはやっぱりホカホカの魚鍋に限るね！ところで次のうち魚鍋の材料じゃないのはどれ？	銀ダラ
漆黒の闇の淵へと引きずり込む上級晶術の名前は？	エクスキューション
ジューダスが皿からよけて欲しいほど嫌いな野菜はピーマンと何だっけ？	ニンジン
ジューダスの奥義魔人滅殺闇は何奥義だ？	暗黒奥義
ジューダスの千裂虚光閃の秘奥義はなーんだ？	魔人千裂衝
ジューダスはエルレインの歴史改変の行動を何と言い放ったか？	三文芝居
ジューダスはシャルティエを何と呼んでいるか？	シャル
晶術を使うと上昇するアクティブレベルは何だっけ？	マジック
スパイラルケイブで戦った巨人は？	ハルファス
ズバリジューダスの正体って誰?!	リオン
スラストファングの追加晶術はなーんだ？	ヴォルテックヒート
セボリーをリファインすると何になるか知ってる？	ラベンダー
戦闘中にロニが「あの世にいきな！」って言うことがあるけどそれが失敗した時オレが言うツッコミは？	お前がいってどーする
戦闘の一番難しい難易度を遊ぶためには、グレードがいくつ必要？	6400
戦闘の難易度で「ハード」を遊ぶためには、グレードがいくつ必要？	600
戦闘の難易度で「マニア」を遊ぶためには、グレードがいくつ必要？	1600
千年前の過去の軍事拠点にいるオベロン少年の被っていた帽子の色は？	水色
総合GRADEが600に達し熟達な戦術者と見とめられるともらえる称号は？	戦神
ソーサラースコープはどこで作られたものか？	オベロン社
ソーサラーリングとソーサラースコープの消費レンズの合計は？	4枚
ソーディアン「ベルセリオス」の初代使い手は誰？	カーレル
ソーディアン「ベルセリオス」の人格は誰？	ハロルド
ソーディアン研究所はどこの敷地内にあるか？	物資保管所
ソーディアンの一人ディムロスさんの異名は何だっけ？	突撃兵
ソーディアンの一人ディムロスさんの階級は何だっけ？	中将
ダイクロフトでのダンタリオンとの戦いそいつと一緒に出てきた敵の名前はなーんだ？	セージ
ダイクロフトに行く資格を調べるほこらの名前って何か覚えてる？	光のほこら
ダイクロフトの下部にある兵器をなんという？	ベルクラント
大地の力を圧縮しそして解放する上級晶術の名前は？	グランヴァニッシュ
チーズケーキを食べるとHP小回復以外にどういういいことがあったっけ？	戦闘不能回復
地上軍拠点跡地はいつの時代に建てられた建物か？	天地戦争時代
地上軍拠点の物資保管所の毒ガス何分くらいなら吸っても大丈夫？	10分
地上軍の旗艦として使われた「ラディスロウ」は、もともとどんな目的の船？	輸送艦
通常攻撃を行うと上昇するアクティブレベルは何だっけ？	アタック
ディムロスさんが自分の部屋に隠している物は何？	フレアボトル
ディムロスさんが部下を指揮する際に必ずいう「いつもの言葉」は何だっけ？	生きて帰って来い
ディムロスさんの、作戦行動中の独断専行、および上層部の指示無視したことに対して、リトラーさんが下した処分は何か？	突入作戦の前線指揮官
テクニカルリングを装備するとどういう効果があるんだっけ？	アイテム入手確率上昇
デュナミス孤児院で飼ってる最近お乳が張ってきたヤギの名前は何だ？	ミユ
デュナミス孤児院で飼ってるニワトリの名前は何だ？	ジョバンニ
デルタレイの追加晶術はなーんだ？	トリニティスパーク
天上軍が生まれたいきさつで謀反を起こし、ダイクロフトを占拠した人物は？	ミクトラン
天地戦争の終戦宣言を出したリトラーさんの肩書きは？	地上軍総司令
父さんが出会ったソーディアンは？	ディムロス
特技、奥義を使うと上昇するアクティブレベルは何だっけ？	スキル
トラッシュマウンテンもとをただせば天上人の「何」？	ゴミ
長いメッセージを早送りするにはどうすればいい？	□と×
ナナリーが戦闘中に使うのは？	弓

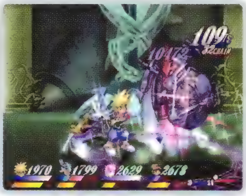
問題	解答
ナナリーの特技「龍○閃」○に当てはまる漢字はなんだ?	炎
ねこにんの村は温泉があるけどお風呂がないそれは何でだっけ?	ぬれるから
ハイデルベルグ城の玉座の後ろの部屋にあるのは、何の山?	レンズ
ハイデルベルグでハロルドが時空間のゆがみをキャッチした発明品の名前は?	解析君2号改
ハイデルベルグの武器屋にオーダーメイドの際に探してくるよう頼まれた物は?	ベルセリウム
ハロルドが「博士」と呼ばれるのを嫌う理由は?	かわいくないから
ハロルドがいるのはいつの時代?	天地戦争時代
ハロルドがダイクロフトの制御を乗っ取るまで、カイルたちがかせいだ時間は何分?	5
ハロルドが捕まえてた虫はマルグラーナ=ナナホシカマキリと○○=クワガタ○○に入るのは何だ?	チャクラタン
ハロルド語録「???はカオス理論をも越える」???は何か?	女のカン
ハロルドの階級は?	中佐
ハロルドの決めゼリフで正しいのはどれ?	んん! はしゃぎすぎ!?
ハロルドの作った試作ロボットの名前は?	HRX-2型
ハロルドの発明メカを壊した仕返しにロニが受けた仕打ちとは?	キック
ハロルドは地上軍のどの隊の部隊長?	工兵隊
ハロルドは普段、メンバーに何をさせて欲しいと願っているか?	解剖
ヒールバングルは敵を倒すと何が回復する?	HP
飛行竜でガープが置いていったモンスターの名前は?	グラシャラボラス
飛行竜とイクシフォスラー早いのはどっち?	イクシフォスラー
飛行竜にあった制御装置の数はいくつだったっけ?	四基
飛行竜にソーサラースコープでしか見えない小さなモンスターがいる部屋があったけど あの部屋の主って何だっけ?	マザーセル
飛行竜の制御装置を壊すために使ったアイテムは?	ソーサラースコープ
フォルトゥナがバトル終盤で使ってくるパーティー全員を瀕死にする術って「ラスト‥‥」何だっけ?	ヴァニッシャー
フォルトゥナ戦の直前に戦った神の化身の名前は?	エルレイン
フォルトゥナを倒したあとそれぞれみんなもとの時代に戻るけど誰が一番最初だったっけ?	ハロルド
フォルトゥナを倒すともらえる称号はなーんだ?	何ももらえない
物資保管所の高レベルのプロテクトを解除するにはマスターキー セルキーのほか何が必要なんだっけ?	バイオキー
物資保管所の所長の名前はなーんだ?	ブラックバーン
物資保管所のプロテクト解除キーの中で唯一温度変化に強いのはどれ?	マスターキー
フリーズチェックを装備すると凍結耐性と何を得ることができるんだっけ?	反撃効果
フレイムドライブの追加晶術はなーんだ?	フォトンブレイズ
ホープタウンでナナリーがうれしいことがあるたびにする行動は?	墓参り
見えないものを探知するスッゴイ道具ソーサラースコープをくれた人は誰だっけ?	フィリア
未開の森で捕まえるハメになったよく燃える牙を持つ動物の名前は?	ガルム
未開の森で毒草を焼き払うのに使ったアイテムはソーサラーリングともう一つは何?	ガルムのキバ
ミックスグミとミックスグミをリファインすると、一体何が出来る?	ミラクルグミ
ミユといったら?	ヤギの名前
ライスとタマゴとタマネギで作れる俺もだーい好きな料理ってなーんだ?	オムライス
ライフボトルを十五個買うといくらになる?	3000
ラディスロウの一角を占拠して井戸端会議をしている人達は誰?	おばちゃん
ラディスロウの中にあるシャルティエの部屋実際にあった本はどれだ!	楽しい人生
リアラが一人でエルレインの元へ向かったときに、俺たちが追いつこうとして使った乗り物は?	イクシフォスラー
リフレクトリングを装備すると何をしやすくなるんだっけ?	ガードストライク
ルーはナナリーの何?	弟
レアルタで、忘れ去られていた施設は何か?	図書館
レジストリングって何の指輪	耐性の指輪
連携行動を行うと上昇するアクティブレベルは何だっけ?	チェイン
ロールキャベツを作るのに必要な材料ってキャベツと、すじにくと‥‥あと何だっけ?	タマゴ
ロニがオレと二人旅していて、「何」がないと言ったか?	華
ロニが晶術詠唱中敵が近づくと叫ぶ言葉は?	今こっちくんなって!
ロニって何歳以下には手を出さないんだっけ?	十四歳以下
ロニの奥義戦吼爆○破の○に当てはまる字はなーんだ?	ッ

称号一覧

入手 各種称号
場所 表参照
期間 表参照

ゲームを進めていくと、各キャラクターは様々な称号を入手できる。ここでは、称号の一覧および各称号の入手条件を紹介している。称号の中には一部入手できないものが存在するが、ここではそれらを「－」で表記し、全称号をゲーム中と同じように並べている。入手していない称号があるなら、一覧と付けあせて見てみよう。

称号の中には、戦闘中に特定の行動をすることで入手できるものが存在する。それらのうち、慣れないと入手が困難な称号の取り方をいくつか紹介しよう。全キャラクターが入手できる「テトラスラッシュ」の称号は、通常攻撃×3→特技（奥義）のコンボで戦闘を終えればいい。カイル、ロニ、ジューダスの称号「オクトスラッシャー」は晶術（硬直解除）→特技（通常技連携）→通常技×3→特技→追加特技→奥義→秘奥義または晶術（連携発動）とコンボをつなげて敵を倒そう。硬直解除と連携発動のエンチャントがないロニは、ガードストライクからコンボをスタートするか、奥義→秘奥義とつなげるといい。コンボおよびチェイン数で入手できる称号は、P45で紹介しているコンボを参照のこと。また、あらかじめ敵のHPを調整して最後の技でとどめを刺せるようにしておこう。



コンボやチェインを狙いやすいモンスターを探すのも重要。プロトタイプや、ウェンディゴがオススメ。

ジューダスで「オクトスラッシャー」を狙うなら、隠し秘奥義「真神煉獄刹」（P52,68参照）を使う手も。

カイル称号一覧

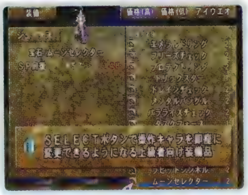
カイル称号	入手方法	レベルアップボーナス
見習い剣士	最初から所持。	－
疾風のカイル	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	回避＋0.5 防御－1.0
剣士	EVENT5で入手。	攻撃＋0.5 命中－0.5
デュナミスファミリー	EVENT2で入手。	防御＋1.0 攻撃－1.5
寝ぼすけ	EVENT2で入手。	回避＋0.5 知性－0.5
FREEMAN	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP＋1.0
英雄志願	EVENT4で入手。	知性＋0.5 TP回復－0.5
英雄に違いない！	EVENT11で入手。	攻撃＋1.5 TP軽減－0.5
マーボーカレー大好き君	EVENT12以降、リーネの村のリリスの家にあるマーボーカレーを調べる。	最大HP+8.0 クリティカル－0.5
レンズ奪還任務者	EVENT28で入手。	最大HP+8.0 SP回復－0.5
スタンの息子	EVENT19で入手。	詠唱速度＋0.5 TP回復－0.5
ゾーディアン・マズダー	スクリーンチャットNo.351を見る。(P291参照)	最大HP＋16.0 命中－1.0
マッハ少年	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をカイルを操作して優勝する。	回避＋0.5 詠唱－0.5
リアラの英雄	EVENT30で入手。	防御＋2.0 攻撃－3.0
神にケンカを売った奴	EVENT42で入手。	攻撃+1.5 命中+0.5 回避+0.5 最大HP-24.0
スタンプラリーマスター	スタンプラリーのミニゲーム(P269参照)をクリアする。	最大HP+32.0 攻撃-3.0 防御-1.0 回避-0.5
コンテナマスター	アイグレッテで倉庫整理のミニゲーム(P271参照)のSTAGE30をカイルでクリアする。	知性＋0.5 詠唱速度－0.5
クイズ王	クイズ本のミニゲーム(P253参照)で、テイルズオブデスティニー2の問題をクリアする。	知性+1.0 詠唱速度+1.0 最大HP-32.0
ミスタークイズ	クイズ本のミニゲーム(P253参照)で、すべての問題をクリアする。	知性＋2.0 最大HP－32.0
鬼王	クレスタで鬼ごっこのミニゲーム(P290参照)をクリアする。	最大HP+16.0 回避+1.0 命中-2.0
神経衰弱王	ダリルシェイドで神経衰弱のミニゲーム(P270参照)をクリアする。	知性+1.0 詠唱速度+1.0 最大HP-16.0 TP回復-1.0
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃-3.0 詠唱速度-1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP-16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP＋16.0 防御－2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP＋16.0 回避－3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と？料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP-16.0

カイル称号	入手方法	レベルアップボーナス
ひと味違いすぎシェフ	？料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中−1.0 回避−1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減−1.0
ビッグ富豪	所持ガルドが9000000以上のときにハイデルベルグ城にいる財務大臣に話しかける。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 TP回復+0.5 最大HP−24.0
清貧一直線	所持ガルドが1000以下のときにハイデルベルグ城にいる財務大臣に話しかける。	回避+0.5 防御−1.0
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 TP回復−0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中−0.5 回避−0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP−24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復−1.5
ナイスウェイター	カイルで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避+0.5 TP回復−0.5
ベストウェイター	カイルで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 SP軽減−0.5
天職寿司ボーイ	カイルで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避+2.0 攻撃−3.0 命中−1.0
チャンピオン	カイルで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性−1.0
タッグチャンピオン	カイルを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
グランドチャンピオン	闘技場のミニゲーム(P250参照)でリムルを倒す。	攻撃+6.0 回避−1.0 TP軽減−1.0
テトラスラッシュ	カイル単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
オクトスラッシャー	カイル単独の8連携攻撃で戦闘を終了させる。	クリティカル+1.0 回避+1.0 攻撃−3.0 防御−2.0
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP+16.0 命中−1.0
コンボハンター	カイルで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+1.0 攻撃−4.0
コンボマスター	カイルで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+2.0 攻撃−6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御+2.0 攻撃−3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復−0.5 TP軽減−0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復−1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃−3.0 知性−1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復+1.0 TP軽減−1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復+1.0 SP軽減−1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性+3.0 攻撃−3.0 防御−2.0
チェインハンター	カイルで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+1.0 命中−1.0
チェインマスター	カイルで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御+2.0 SP軽減−1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃−3.0 命中−1.0 回避−1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にカイルがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復−1.0

※1：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2：プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

◆◆◆ムーンセレクターを使った称号入手方法

戦闘でそのキャラクターを1Pにしていないと入手できない称号は、ムーンセレクターを利用すると1回の戦闘で複数のキャラクターに入手させることができる。やりかたは、ムーンセレクターを装備しておき、戦闘終了時に「称号「○○」を得ました」と表示された時点でSELECTボタンを押してキャラクターを切り替えるだけ。この方法が特に有効なのが、「グミ嫌い」の称号を得るとき。この称号は普通だと1ゲーム中に1キャラクターしか得られないが、ムーンセレクターを使えば1ゲームで4キャラクターが称号を入手できるので、2周目のプレイで全キャラクターに称号を取らせることも可能だ。



ムーンセレクターはリーネの村で入手できる(P243参照)。戦闘に参加しているキャラクターに装備させよう。

SELECTボタンを押すタイミングがわかりにくいなら、◎ボタン等を押してメッセージを止めながらやるといい。

ロニ称号一覧

ロニ称号	入手方法	レベルアップボーナス
神団護衛兵	最初から所持	—
雷鳴のロニ	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	知性+0.5 回避−0.5
いい兄貴	EVENT2で入手。	知性+0.5 TP回復−0.5
デュナミスファミリー	EVENT2で入手。	防御+1.0 攻撃−1.5
つむじ風のロニ	EVENT2以降、クレスタにいるめくりのジョーか雷光のネルソンと話をする。	回避+0.5 知性−0.5
BOMBER	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP+1.0
さすらい戦士	EVENT4で入手。	最大HP+8.0 防御−1.0
英雄以外ありえない!	EVENT11で入手。	攻撃+1.5 TP軽減−0.5
ふられマン	スクリーンチャットNo.44を見る。(P284参照)	最大HP+16.0 防御−1.0
恋愛探求者	EVENT11で入手。	回避+0.5 最大HP−8.0
迷探偵	スクリーンチャットNo.248を見る。(P289参照)	命中+1.0 知性−1.0
すけベロニ	EVENT25で入手。	最大HP+8.0 知性−1.0
マッハ兄貴	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をロニを操作して優勝する。	回避+0.5 詠唱速度−0.5
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃−3.0 詠唱速度−1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP−16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 防御−2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 回避−3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と?料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP−16.0
ひと味違いすぎシェフ	?料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中−1.0 回避−1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減−1.0
—	入手できない。	—
—	入手できない。	—
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 TP回復−0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中−0.5 回避−0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP−24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復−1.5
グッドウェイター	ロニで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避+0.5 TP回復−0.5
モテモテウェイター	ロニで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 SP軽減−0.5
天職寿司職人	ロニで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避+2.0 攻撃−3.0 命中−1.0
チャンピオン	ロニで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性−1.0
タッグチャンピオン	ロニを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
千戦士	エンカウント数が1000以上になる。※1	最大HP+24.0 防御−1.0 回避−0.5 知性−0.5
ゼロの戦士	ロニのレベルが100以上になる。	最大HP+48.0 防御−2.0 回避−1.0 知性−1.0
テトラスラッシュ	ロニ単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
オクトスラッシャー	ロニ単独の8連携攻撃で戦闘を終了させる。	クリティカル+1.0 回避+1.0 攻撃−3.0 防御−2.0
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP+16.0 命中−1.0
コンボハンター	ロニで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+1.0 攻撃−4.0
コンボマスター	ロニで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+2.0 攻撃−6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御+2.0 攻撃−3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復−0.5 TP軽減−0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復−1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃−3.0 知性−1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復+1.0 TP軽減−1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復+1.0 SP軽減−1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性+3.0 攻撃−3.0 防御−2.0
チェインハンター	ロニで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+1.0 命中−1.0
チェインマスター	ロニで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御+2.0 SP軽減−1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃−3.0 命中−1.0 回避−1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にロニがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復−1.0

※1:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2:プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

ジューダス称号一覧

ジューダス	入手方法	レベルアップボーナス
仮面の剣士	最初から所持。	―
黒衣のジューダス	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	知性+0.5 最大HP−8.0
・・・・・	最初から所持。	攻撃+1.5 命中−0.5
ニヒリスト	最初から所持。	クリティカル+0.5 命中−0.5
リオン=マグナス	EVENT38で入手。	命中+1.0 詠唱速度−0.5 回避−0.5
MYSTERIOUS	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP+1.0
むっつりジューダス	EVENT25で入手。	SP回復+1.0 TP軽減−1.0
英雄と呼ばせてくれ!	EVENT11で入手。	攻撃+1.5 TP軽減−0.5
Sリング解説者	EVENT4で入手。	知性+0.5 攻撃−1.5
Sスコープ解説者	EVENT31で入手。	知性+1.0 攻撃−3.0
パイロット	EVENT29で入手。	回避+0.5 知性+0.5 TP回復−1.0
クールパイロット	飛行艇のミニゲーム(P286参照)をクリアする。	SP軽減+1.0 TP軽減+1.0 防御−4.0
仮面ストーカー	スクリーンチャットNo.69を見る。(P285参照)	防御+1.0 知性−1.0
マッハ仮面	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をジューダスを操作して優勝する。	回避+0.5 詠唱速度−0.5
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃−3.0 詠唱速度−1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP−16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 防御−2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 回避−3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と?料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP−16.0
ひと味違いすぎシェフ	?料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中−1.0 回避−1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減−1.0
―	入手できない。	―
―	入手できない。	―
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 TP回復−0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中−0.5 回避−0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP−24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復−1.5
クールウェイター	ジューダスで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避+0.5 TP回復−0.5
グレイトウェイター	ジューダスで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 SP軽減−0.5
天職寿司仮面	ジューダスで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避+2.0 攻撃−3.0 命中−1.0
チャンピオン	ジューダスで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性−1.0
タッグチャンピオン	ジューダスを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
テトラスラッシュ	ジューダス単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
オクトスラッシャー	ジューダス単独の8連携攻撃で戦闘を終了させる。	クリティカル+1.0 回避+1.0 攻撃−3.0 防御−2.0
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP+16.0 命中−1.0
コンボハンター	ジューダスで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+1.0 攻撃−4.0
コンボマスター	ジューダスで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+2.0 攻撃−6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御+2.0 攻撃−3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復−0.5 TP軽減−0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復−1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃−3.0 知性−1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復+1.0 TP軽減−1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復+1.0 SP軽減−1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性+3.0 攻撃−3.0 防御−2.0
チェインハンター	ジューダスで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+1.0 命中−1.0
チェインマスター	ジューダスで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御+2.0 SP軽減−1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃−3.0 命中−1.0 回避−1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にジューダスがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復−1.0

※1：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2：プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

リアラ称号一覧

リアラ称号	入手方法	レベルアップボーナス
不思議な少女	最初から所持。	－
陽光のリアラ	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	SP回復+0.5 TP回復+0.5 SP軽減－0.5 TP軽減－0.5
英雄探求者	最初から所持。	攻撃＋0.5 知性－0.5
奇跡の少女	EVENT11で入手。	知性＋1.0 最大HP－16.0
聖女	EVENT27で入手。	最大HP＋16.0 知性－1.0
LIBERTY	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP＋1.0
聖女さまだ!	EVENT11で入手。	攻撃＋1.5 TP軽減－0.5
美白の天使	最初から所持	TP回復＋1.0 回避－1.0
タイムトラベラー	EVENT22で入手。	クリティカル+0.5 詠唱速度+0.5 最大HP－16.0
神の化身	EVENT59で入手。	詠唱速度＋0.5 防御－1.0
マッハガール	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をリアラを操作して優勝する。	回避＋0.5 詠唱速度－0.5
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃－3.0 詠唱速度－1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP－16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP＋16.0 防御－2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP＋16.0 回避－3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と？料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP－16.0
ひと味違いすぎシェフ	？料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中－1.0 回避－1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減－1.0
－	入手できない。	－
－	入手できない。	－
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中＋0.5 TP回復－0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中－0.5 回避－0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP－24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復－1.5
スマイルウェイトレス	リアラで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避＋0.5 TP回復－0.5
キューティーウェイトレス	リアラで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復－0.5 SP軽減－0.5
天職寿司ガール	リアラで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避＋2.0 攻撃－3.0 命中－1.0
チャンピオン	リアラで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性－1.0
タッグチャンピオン	リアラを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復－0.5 TP回復－0.5
テトラスラッシュ	リアラ単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復＋0.5 TP回復－0.5
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP＋16.0 命中－1.0
コンボハンター	リアラで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中＋1.0 攻撃－4.0
コンボマスター	リアラで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中＋2.0 攻撃－6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御＋2.0 攻撃－3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復－0.5 TP軽減－0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復－1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃－3.0 知性－1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復＋1.0 TP軽減－1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復＋1.0 SP軽減－1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性＋3.0 攻撃－3.0 防御－2.0
チェインハンター	リアラで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復＋1.0 命中－1.0
チェインマスター	リアラで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御＋2.0 SP軽減－1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃－3.0 命中－1.0 回避－1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にリアラがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復－1.0

※1：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2：プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3：戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

ナナリー称号一覧

ナナリー称号	入手方法	レベルアップボーナス
弓使い	最初から所持。	—
流星のナナリー	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	命中+0.5 知性−0.5
姉御	最初から所持。	TP軽減+0.5 TP回復−0.5
料理上手	EVENT25で入手。	最大HP+16.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
ワイルドレディ	EVENT34で入手。	最大HP+8.0 知性+0.5
RESISTNCE	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP+1.0
男女	スクリーンチャットNo.232を見る。(P289参照)	最大HP+16.0 知性−1.0
サブミッション使い	スクリーンチャットNo.155を見る。(P287参照)	攻撃+3.0 TP回復−1.0
マッハねーちゃん	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をナナリーを操作して優勝する。	回避+0.5 詠唱速度−0.5
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃−3.0 詠唱速度−1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP−16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 防御−2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 回避−3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と?料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP−16.0
ひと味違いすぎシェフ	?料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中−1.0 回避−1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減−1.0
—	入手できない	—
—	入手できない	—
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 TP回復−0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中−0.5 回避−0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP−24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復−1.5
プリティーウェイトレス	ナナリーで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避+0.5 TP回復−0.5
ラブリーウェイトレス	ナナリーで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 SP軽減−0.5
天職寿司ねえちゃん	ナナリーで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避+2.0 攻撃−3.0 命中−1.0
チャンピオン	ナナリーで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性−1.0
タッグチャンピオン	ナナリーを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
テトラスラッシュ	ナナリー単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP+16.0 命中−1.0
コンボハンター	ナナリーで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+1.0 攻撃−4.0
コンボマスター	ナナリーで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+2.0 攻撃−6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御+2.0 攻撃−3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復−0.5 TP軽減−0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復−1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃−3.0 知性−1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復+1.0 TP軽減−1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復+1.0 SP軽減−1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性+3.0 攻撃−3.0 防御−2.0
チェインハンター	ナナリーで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+1.0 命中−1.0
チェインマスター	ナナリーで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御+2.0 SP軽減−1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃−3.0 命中−1.0 回避−1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にナナリーがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復−1.0

※1:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2:プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

ハロルド称号一覧

ハロルド称号	入手方法	レベルアップボーナス
科学者	最初から所持。	—
ねぐせハロルド	アイグレッテの宿屋2階にいるネコ好きのじいさんにまねきネコを持っていく。(P242参照)	最大HP+8.0 知性−0.5
データ収集マニア	最初から所持。	命中+0.5 知性−0.5
S・O	EVENT48で入手。	攻撃+1.5 防御−1.0
天才	最初から所持。	天才+0.5 SP軽減−0.5
SELFISH	EVENT60以降、アクアヴェイルにいる自由を愛する男に話しかける。(P289参照)	最大HP+1.0
工兵隊隊長	EVENT39で入手。	命中+0.5 回避−0.5
ソーディアン設計者	最初から所持。	知性+0.5 詠唱速度−0.5
乙女!	最初から所持。	知性+0.5 最大HP−8.0
あやしい	EVENT39以降、ラディスロウのハロルドの部屋にあるキーボードを調べる。	クリティカル+0.5 TP回復−0.5
変わり者	スクリーンチャットNo.287を見る。(P290参照)	詠唱速度+1.0 TP軽減−1.0
童顔ちゃん	スクリーンチャットNo.308を見る。(P290参照)	クリティカル+1.0 SP軽減−1.0
スーパーハッカー	EVENT42で入手。	知性+0.5 詠唱速度+0.5 最大HP−16.0
才色兼備俊足様	ノイシュタットレースのミニゲーム(P244参照)をハロルドを操作して優勝する。	回避+1.0 詠唱速度−1.0
虫マニア	スクリーンチャットNo.408を見る。(P292参照)	SP軽減+1.0 TP軽減+0.5 防御−3.0
才色兼備独特音感様	EVENT41で入手。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
アイテムコレクター	アイテム図鑑を完成させる。	知性+2.0 攻撃−3.0 詠唱速度−1.0
モンスターマスター	モンスター図鑑を完成させる。※1	SP回復+1.0 TP回復+1.0 最大HP−16.0
ビッグシェフ	基本料理30種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 防御−2.0
グランドシェフ	基本料理30種、シークレット料理6種のレシピをすべて登録する。	最大HP+16.0 回避−3.0
アレンジシェフ	アレンジ料理と?料理のレシピを合計4種以上登録する。	クリティカル+1.0 最大HP−16.0
ひと味違いすぎシェフ	?料理のレシピを6つ以上登録する。	クリティカル+2.0 命中−1.0 回避−1.0
さすらい包丁	柳刃包丁、三徳包丁、菜切り包丁、牛刀包丁をすべて持った状態で、ハイデルベルグ城の料理人に話しかける。	命中+0.5 攻撃+1.5 SP軽減−1.0
—	入手できない。	—
—	入手できない。	—
リファイン大好きっ子	リファインを15回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 TP回復−0.5
加工職人	リファインを50回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	攻撃+1.5 防御+1.0 命中−0.5 回避−0.5
アルケミスト	リファインを100回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	詠唱速度+0.5 TP回復+0.5 TP軽減+0.5 最大HP−24.0
GGVSSリファイナー	リファインを256回以上行ってからアクアヴェイルにいる町大工のゲンさんに話しかける。	命中+0.5 SP回復+0.5 SP軽減+0.5 TP回復−1.5
必殺天才配膳人様	ハロルドで配膳ゲーム1(P243参照)をクリアする。	回避+0.5 TP回復−0.5
超絶天才配膳人様	ハロルドで配膳ゲーム2(P269参照)をクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 SP軽減−0.5
激烈超天才寿司職人様	ハロルドで寿司職人のミニゲーム(P292参照)をクリアする。	回避+2.0 攻撃−3.0 命中−1.0
チャンピオン	ハロルドで闘技場のミニゲーム(P245参照)のシングルバトルマニアをクリアする。	SP軽減+0.5 TP軽減+0.5 知性−1.0
タッグチャンピオン	ハロルドを含むタッグで闘技場のミニゲーム(P245参照)のタッグバトルマニアをクリアする。	回避+1.0 SP回復−0.5 TP回復−0.5
テトラスラッシュ	ハロルド単独の4連携攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+0.5 TP回復−0.5
おさみしなみだ	仲間がいない状態で号令「みんな頼むぞ」か「俺にまかせろ」を出す。※1	最大HP+16.0 命中−1.0
コンボハンター	ハロルドで50ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+1.0 攻撃−4.0
コンボマスター	ハロルドで100ヒット以上のコンボを決めつつ戦闘を終了させる。	命中+2.0 攻撃−6.0
自認ビギナー	クレスタにいる謎の戦士に話しかけ「つらい」「はい」「はい」の順に選択する。	防御+2.0 攻撃−3.0
戦神	総計グレード600以上で戦闘を終了する。※1	防御+1.0 回避+0.5 TP回復−0.5 TP軽減−0.5
闘神	総計グレード1600以上、かつ戦闘ランク「ハード」で300回以上戦闘を行う。※1	防御+3.0 回避+1.0 SP軽減+1.0 SP回復−1.0
御乱神	総計グレード6400以上、かつ戦闘ランク「マニア」で500回以上戦闘を行う。※1	防御+4.0 回避+2.0 攻撃−3.0 知性−1.0
スパイカー	エンカウント数が400回以上になる。※1	TP回復+1.0 TP軽減−1.0
イレイザー	エンカウント数が1200回以上になる。※1	SP回復+1.0 SP軽減−1.0
レアカイザー	「エンシェント8」または「カーディナル8」のスロットが付いているアイテムを入手。※2	知性+3.0 攻撃−3.0 防御−2.0
チェインハンター	ハロルドで20連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	SP回復+1.0 命中−1.0
チェインマスター	ハロルドで40連携以上の攻撃で戦闘を終了させる。	防御+2.0 SP軽減−1.0
グミ嫌い	EVENT50で登場するバルバトス戦終了時まで、戦闘中に各種グミを使用しない。※3	詠唱速度+4.0 攻撃−3.0 命中−1.0 回避−1.0
アイテムがかり	仲間が4人いるとき、戦闘中にハロルドがアイテムを5回以上使用する。ほかのキャラクターはアイテムを使ってはならない。	最大HP+8.0 防御+1.0 SP回復−1.0

※1:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。
※2:プラティナム系のスロット効果で条件を満たした場合、称号を入手できるのはその装備品を装備していたキャラクターのみ。
※3:戦闘でそのキャラクターを1プレイヤーにしておく必要がある。各種グミとはアップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ、マグログミのこと。戦闘中以外は使用してもかまわない。

DATA

データ

WEAPON 武器

◆ キャラクターごとに装備できる武器は決まっている。攻撃力や命中など、パラメータの上昇度合いと、付加されているスロット効果を考慮して最適なものを選択しよう。

◆データの見方

【剣・両手・杖・弓】 ※すべて攻撃力順

名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
①ロングソード	②300	③60	70	0	④15	15	⑤アップルグミ	⑥店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1

① 名称

② 購入
店で購入した場合の買値

③ 売却
店に売却した場合の売値

④ ステータス値の修正値
その武器を装備したときにキャラクターのステータス値へ加算される値。攻撃、命中、クリティカル、詠唱速度にそれぞれの値が加算される

⑤ 変化
単体でリファインしたときに作成されるアイテム。不可の物はユニークアイテム

⑥ 入手
その武器の主な入手方法。時代指定の未来1は10年後(1)を、未来2は10年後(2)を指し、略語は以下の意味を表す

店:店で購入する	盗:モンスターから盗む
宝:宝箱から入手する	サブ:サブイベントで入手する
落:モンスターが落とす	

剣◆◆◆(46種)◆攻撃と命中をバランスよく強化するオーソドックスな武器。カイルとジューダスが装備可能

名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
ロングソード	300	60	70	0	15	0	アップルグミ	店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1
レイピア	600	120	90	10	5	0	アップルグミ×2	店:古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
グランドファーザー	−	765	104	10	0	10	リファイン不可	落:フォルネウス	「マジカル2:マジックレベルの成長促進」が付加
グラディウス	1100	220	110	0	15	−5	アップルグミ×3	店:アイグレッテ(現代1〜4)	リファイン時のアイテムレベルは3
ブレード	1900	380	130	5	10	0	オレンジグミ	店:ノイシュタット(現代1〜3)	リファイン時のアイテムレベルは4
フラムベルク	−	765	138	0	10	5	リファイン不可	宝:オベロン社廃坑	「フレア3:火属性を付加する」が付加
ブロードソード	3200	640	150	0	15	−5	オレンジグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは5
ウインドシア	−	765	152	5	30	−5	リファイン不可	落:サブノック	「ゲイル3:風属性を付加する」が付加
サーベル	4400	880	180	5	10	5	オレンジグミ×3	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは6
ヴォーパルウェポン	−	765	182	−5	30	0	リファイン不可	サブ:闘技場(→P245)	「アクエリアス4:水属性を付加する」が付加。ジューダスのみ装備可能
フェイムフェイス	−	765	187	0	15	0	リファイン不可	宝:トラッシュマウンテン	「ダンシング3:回避が上昇する」が付加
カトラス	6200	1240	210	0	15	−5	ミックスグミ	店:ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7
ファフニール	−	765	225	0	20	0	リファイン不可	宝:地上軍拠点跡地	「ビースト4:獣に対して有効」が付加
ゼピュロス	−	765	235	10	5	5	リファイン不可	宝:ストレイライズ大神殿	「ハーピー4:空の敵に対して有効」が付加。カイルのみ装備可能
シミター	8760	1752	240	10	10	5	ミックスグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代2〜3)	リファイン時のアイテムレベルは8

	名前	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	エスペランサー	−	765	254	0	15	5	リファイン不可	宝:飛行竜	「ファンタジー4:チェインレベルの成長促進」が付加
	アースリンク	−	765	263	5	15	−5	リファイン不可	宝:未開の森	「アース4:地属性を付加する」が付加
	バゼラード	10840	2168	270	10	5	0	レモングミ	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
	ファルシオン	13200	2640	290	0	5	0	レモングミ×2	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは10
	クードグレイス	−	765	292	0	25	0	リファイン不可	宝:改変現代フィールド(→P73)	「グレムリン5:悪魔に対して有効」が付加
	オートクレール	−	765	319	0	10	10	リファイン不可	落:バンダースナッチ	「ゴーレム4:無機物に対して有効」が付加。ジューダスのみ装備可能
	ゴシックソード	14900	2980	320	−5	15	−5	レモングミ×3	店:地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは11
	ダイヤモンドエッジ	−	765	328	0	20	0	リファイン不可	盗:リザードロード	「オンスロート5:アタックレベルの成長促進」が付加
	ファルクス	18060	3612	340	10	10	−5	パイングミ	店:チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは12
	アイスコフィン	−	765	346	5	15	0	リファイン不可	宝:物資保管所	「アイスバーグ5:<確率効果>凍結効果を付加」が付加
	ルーンブレイド	−	765	350	15	10	5	リファイン不可	宝:ダイクロフト	「ファイナー5:〈確率効果〉衰弱効果を付加」が付加。ジューダスのみ装備可能
	シャドウファング	−	765	366	−5	35	5	リファイン不可	宝:スパイラルケイブ	「シェイド5:闇属性を付加する」が付加
	シンクレア	21000	4200	370	0	15	0	パイングミ×3	店:チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは13
	デストロイヤー	−	765	377	−10	30	0	リファイン不可	落:アヴェンジャー	「デストロイ5:機械に対して有効」が付加
	バルムンク	−	765	380	0	20	0	リファイン不可	落:ハルファス	「ドラゴン6:ドラゴンに対して有効」が付加
	シャムシール	22400	4480	390	5	5	0	パイングミ×2	店:アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	デュランダル	−	765	392	10	20	0	リファイン不可	落:バルバトス2	「ドライアド6:TP軽減力が上昇する」が付加。カイルのみ装備可能
	紫電	−	765	399	15	35	−15	リファイン不可	宝:アクアヴェイル	「コカトリス6:<確率効果>麻痺を付加する」が付加
	イセベルグ	−	765	412	0	25	0	リファイン不可	宝:18年前のダイクロフト	「ガーゴイル6:無機物に対して有効」が付加
	ドラゴントゥース	−	765	425	0	15	5	リファイン不可	盗:ドラゴントゥース	「ドラゴン6:ドラゴンに対して有効」が付加
	クレイモア	24800	4960	430	0	20	0	ミラクルグミ	店:アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは15
	アロンダイト	−	765	444	5	15	5	リファイン不可	サブ:配膳ゲーム1(→P243)	「ジャイアント6:最大HPが上昇する」が付加
	カラドボルグ	−	765	445	5	15	5	リファイン不可	サブ:飛行艇ゲーム(→P260)	「ヴィジョン6:<継続効果>の時間延長」が付加。ジューダスのみ装備可能

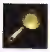
	名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	ガラティン	−	765	450	5	15	5	リファイン不可	サブ:配膳ゲーム1(→P243)	「パラダイス6:SP軽減力とTP軽減力が上昇」が付加。カイルのみ装備可能
	ラストフェンサー	−	765	456	5	10	0	リファイン不可	宝:神のたまご(下層部)	「リリーヴ6:敵撃破時にHPを回復する」が付加
	グリムソード	26000	5200	460	10	0	5	ミラクルグミ×2	店:ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは16
	エクスカリバー	−	765	468	10	20	5	リファイン不可	落:リムル	「ブリリアント6:光属性を付加する」が付加
	アマノムラクモ	−	765	469	0	30	5	リファイン不可	宝:現代4フィールド(→P71)	「トリトン6:水属性を付加する」が付加
	ストームブリンガー	−	765	478	10	25	5	リファイン不可	サブ:闘技場(→P245)	「エアリアル7:風属性を付加する」が付加。カイルのみ装備可能
	レーヴァンテイン	−	765	484	−5	25	10	リファイン不可	宝:アクアラビリンス	「ワンダー7:撃破時のTP回復量が増加」が付加。ジューダスのみ装備可能
	ピュアブライト	−	765	500	0	20	10	リファイン不可	宝:アクアラビリンス	「デビル7:悪魔に対して有効」が付加

両手◆◆◆(35種)◆武器の重さを利用した、力まかせな打撃に威力を発揮する両手持ちの武器。ロニが装備可能

	名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	デッキブラシ	−	765	77	−20	0	15	リファイン不可	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「アクエリアス3:水属性を付加する」が付加
	ポールアクス	250	50	85	−5	20	−5	アップルグミ	店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1
	ギサルメ	550	110	110	0	10	0	アップルグミ×2	店:古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
	トマホーク	−	765	121	0	25	−5	リファイン不可	宝:ハーメンツヴァレー	「ゴーレム3:無機物に対して有効」が付加
	チャクマク	900	180	130	5	5	0	アップルグミ×3	店:アイグレッテ(現代1~4)	リファイン時のアイテムレベルは3
	ブローバー	1700	340	160	5	5	0	オレンジグミ	店:ノイシュタット(現代1~3)	リファイン時のアイテムレベルは4
	コルセスカ	2900	580	190	0	0	0	オレンジグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは5
	バトルアクス	4500	900	210	0	30	0	オレンジグミ×3	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは6
	ダブルブレード	−	765	212	5	10	0	リファイン不可	宝:ヒートリバー	「マジェスティ3:攻撃と命中が上昇する」が付加
	ウォーハンマー	5800	1160	240	−10	35	0	ミックスグミ	店:ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7
	パイルドライバー	−	765	265	−5	40	−5	リファイン不可	宝:飛行竜	「トランプル3:アタックレベルの成長促進」が付加
	ハルバード	8410	1682	270	5	10	0	ミックスグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代2~3)	リファイン時のアイテムレベルは8
	アークウインド	−	765	284	5	15	5	リファイン不可	宝:改変現代フィールド(→P73)	「ゲイル4:風属性を付加する」が付加
	グリズリー	−	765	300	0	30	0	リファイン不可	落:ジャンヴァバン	「ビースト4:獣に対して有効」が付加

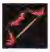
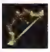
名前	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
トライデント	9900	1980	310	5	0	0	レモングミ	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
バッシャー	12460	2492	330	−5	30	−5	レモングミ×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは10
ミノタウロス	−	765	345	−10	55	0	リファイン不可	宝：物資保管所	「エイミング4：スキルレベルの成長促進」が付加
ゴシックアクス	14000	2800	350	0	20	0	レモングミ×3	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは11
イゾルデ	−	765	352	5	30	0	リファイン不可	宝：ダイクロフト(2)	「カタストロフ5：マジックレベル成長促進」が付加
イグニス	−	765	375	5	20	10	リファイン不可	サブ：闘技場(→P245)	「シアリング5：火属性を付加する」が付加
タバール	17300	3460	380	−5	35	0	パイングミ	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは12
ドライビンアクス	−	765	389	0	35	−5	リファイン不可	落：プロトタイプ	「リリーヴ5：敵撃破時にHPを回復する」が付加
クレセント	20480	4096	410	5	10	5	パイングミ×2	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは13
メッサーシュミット	−	765	414	−5	40	0	リファイン不可	宝：18年前のダイクロフト	「ペガサス5：空の敵に対して有効」が付加
クリーヴァ	21200	4240	440	−10	40	0	パイングミ×3	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
ディアボリックファング	−	765	444	5	10	5	リファイン不可	落：バルバトス3	「ファイナー5：<確率効果>衰弱効果を付加」が付加
バハムートティア	−	765	445	0	45	0	リファイン不可	宝：カタコンベ	「ドラゴン5：ドラゴンに対して有効」が付加
ロンギヌス	−	765	466	−15	60	5	リファイン不可	落：ベリアル	「ジャイアント6：最大HPが上昇する」が付加
エクスプレス	23500	4700	470	−15	50	−5	ミラクルグミ	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは15
ゲイボルグ	−	765	475	10	0	10	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム1(→P243)	「トリトン6：水属性を付加する」が付加
ノトス	−	765	483	0	40	−5	リファイン不可	サブ：闘技場(→P245)	「ゼファー6：風属性を付加する」が付加
グリムアクス	24620	4924	490	0	20	5	ミラクルグミ×2	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは16
サンドラの槍	−	765	510	5	30	10	リファイン不可	落：ジェントルマン'	「クレリック7：HPとTPが自動で回復する」が付加
グーングニル	−	765	535	10	15	5	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「サッキュバス7：攻撃時にHP吸収」が付加
ミョルニル	−	765	555	−10	65	0	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「ストライク7：<確率効果>気絶効果を付加」が付加

杖◆◆◆(34種)◆剣士よりも体力で劣りがちな術師が使用する軽量の武器。リアラとハロルドが装備可能

	名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	ロッド	200	40	40	0	0	0	アップルグミ×2	店:古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは1
	ロリポップ	–	765	55	5	5	5	リファイン不可	宝:ラグナ遺跡	「ヒーリング2:一定間隔でHPが回復する」が付加
	メイス	450	90	60	0	10	–5	アップルグミ×3	店:アイグレッテ(現代1〜4)	リファイン時のアイテムレベルは2
	銀のおたま	–	765	82	5	5	–5	リファイン不可	宝:リーネ	「ブラッディ3:攻撃時にHP吸収」が付加
	スタッフ	750	150	90	0	0	0	オレンジグミ	店:ノイシュタット(現代1〜3)	リファイン時のアイテムレベルは3
	ワンド	1500	300	110	5	0	0	オレンジグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは4
	トワリングスティック	–	765	124	10	0	0	リファイン不可	宝:ハイデルベルグ城	「クラフトマン3:アイテム使用硬直時間減少」が付加
	セプター	2900	580	130	0	0	0	オレンジグミ×3	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは5
	ケセラセラ	–	765	132	0	0	5	リファイン不可	落:ヴェパール	「ブルーム4:<継続効果>の時間延長」が付加
	ドリームフランジ	–	765	133	15	0	–5	リファイン不可	サブ:闘技場(→P245)	「バッシング3:<確率効果>気絶効果を付加」が付加
	フレンジーロッド	4300	860	150	0	0	0	ミックスグミ	店:ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは6
	金のフライパン	–	765	151	5	30	–10	リファイン不可	盗:リムル	「ジャイアント6:最大HPが上昇する」が付加
	マインドクライ	–	765	163	0	10	5	リファイン不可	サブ:闘技場(→P245)	「スペクター3:攻撃時にTP吸収」が付加
	ゴシックメイス	6120	1224	180	0	15	–5	ミックスグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代2〜3)	リファイン時のアイテムレベルは7
	オーバーロード	–	765	208	0	0	5	リファイン不可	宝:飛行竜	「ゴーレム4:無機物に対して有効」が付加
	ナールドスタッフ	8400	1680	210	0	0	0	レモングミ	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは8
	ドミネイトワンド	9100	1820	230	5	0	0	レモングミ×2	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
	ソウルクラッシュワンド	–	765	230	–15	40	–10	リファイン不可	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「シンキング5:知性が上昇する」が付加
	ダークロアー	–	765	235	–10	20	5	リファイン不可	落:ダンタリオン	「シルエット4:闇属性を付加する」が付加
	グランドセプター	11800	2360	250	0	0	5	レモングミ×3	店:地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは10
	ユニコーンホーン	–	765	253	5	5	5	リファイン不可	宝:改変現代フィールド(→P73)	「メディカル4:一定間隔でHPが回復する」が付加
	チーフテン	–	765	254	–5	25	–5	リファイン不可	宝:ダイクロフト(2)	「ディジーズ3:<確率効果>衰弱効果を付加」が付加

	名前	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	メルクマール	−	765	265	−5	25	0	リファイン不可	宝:ダイクロフト(3)	「セレネ3:SP回復力が上昇する」が付加
	ディヴァインロッド	13400	2680	270	10	0	0	パイングミ	店:チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは11
	エウロス	−	765	283	5	0	5	リファイン不可	宝:カタコンベ	「ゲイル4:風属性を付加する」が付加
	マラカイトメイス	15080	3016	290	−5	20	−5	パイングミ×2	店:チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは12
	シーダースタッフ	17200	3440	310	0	0	5	パイングミ×3	店:アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは13
	カドゥケウス	−	765	310	5	20	0	リファイン不可	サブ:配膳ゲーム1(→P243)	「ヴェノム5:<確率効果>毒を付加する」が付加
	グリムワンド	19600	3920	340	0	0	0	ミラクルグミ	店:アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	天才ハロルドの杖	−	765	343	10	5	0	リファイン不可	サブ:配膳ゲーム1(→P243)	「リリーヴ6:敵撃破時にHPを回復する」が付加。ハロルドのみ装備可能
	ウロボロス	−	765	360	10	0	5	リファイン不可	宝:アクアラビリンス	「ルーン6:撃破時のTP回復量が増加」が付加
	リリックセプター	23000	4600	370	0	0	5	ミラクルグミ×2	店:ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは15
	ブルークリスタルロッド	−	765	375	5	0	10	リファイン不可	宝:現代4フィールド(→P71)	「ジーラス6:詠唱速度とTP回復力が上昇」が付加
	ハヌマンシャフト	−	765	404	5	25	−10	リファイン不可	宝:アクアラビリンス	「ガイデッド7:スキルレベルの成長促進」が付加

弓◆◆◆(28種)◆離れた位置から飛び道具で対象を攻撃できる中衛向けの武器。ナナリーが装備可能

	名前	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	ハンターボウ	2500	500	120	5	0	0	アップルグミ	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは1
	ヘルファイア	−	765	138	0	15	0	リファイン不可	宝:ヒートリバー	「フレア3:火属性を付加する」が付加
	コンポジットボウ	3700	740	140	0	5	0	アップルグミ×2	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは2
	ブリット	4480	896	170	0	0	0	アップルグミ×3	店:ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは3
	バトルボウ	5500	1100	200	0	10	0	オレンジグミ	店:ハイデルベルグ(現代2〜3)	リファイン時のアイテムレベルは4
	フォッケウルフ	−	765	207	5	0	5	リファイン不可	宝:地上軍拠点跡地	「ハーピー3:空の敵に対して有効」が付加
	ライフル	7800	1560	220	5	5	0	オレンジグミ×2	店:ハイデルベルグ(現代2〜3)	リファイン時のアイテムレベルは5
	ウォーボウ	9100	1820	240	−5	10	0	ミックスグミ	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは6
	スカーレットニードル	−	765	250	5	15	0	リファイン不可	宝:飛行竜	「ノキサス3:<確率効果>毒を付加する」が付加
	レインボウ	−	765	267	10	5	−5	リファイン不可	宝:改変現代フィールド(→P73)	「アクエリアス4:水属性を付加する」が付加

	名称	購入	売却	攻撃	命中	クリティカル	詠唱速度	変化	入手	備考
	グレネード	10810	2162	270	－10	15	0	ミックスグミ×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは7
	ストライクイーグル	－	765	286	10	10	－10	リファイン不可	宝：物資保管所	「オンスロート5：アタックレベルの成長促進」が付加
	シージボウ	12200	2440	290	0	0	0	レモングミ	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは8
	ボレアス	－	765	302	0	25	0	リファイン不可	宝：スパイラルケイブ	「ゼファー5：風属性を付加する」が付加
	ラピッドボウ	14400	2880	310	5	0	0	レモングミ×2	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは9
	スプレッド	16500	3300	330	5	0	0	パイングミ	店：チェリク（未来2、現代4）	リファイン時のアイテムレベルは10
	ウインドフォース	－	765	334	5	0	－5	リファイン不可	宝：ダイクロフト（3）	「ゲイル4：風属性を付加する」が付加
	ショックウェイブ	－	765	340	0	25	0	リファイン不可	サブ：闘技場（→P245）	「エイミング4：スキルレベルの成長促進」が付加
	ゴシックボウ	18700	3740	350	0	5	0	パイングミ×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは11
	グリフィンズタロン	－	765	353	－10	20	5	リファイン不可	宝：18年前のダイクロフト	「プレデター5：獣に対して有効」が付加
	サラマンダーブレス	－	765	378	0	25	－5	リファイン不可	宝：カタコンベ	「フレア4：火属性を付加する」が付加
	トーピード	21000	4200	380	10	0	0	ミラクルグミ	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは12
	破魔の弓	－	765	390	5	5	5	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム1（→P243）	「グレムリン6：悪魔に対して有効」が付加
	グリムボウ	23500	4700	410	0	15	5	ミラクルグミ×2	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは13
	グリークファイア	－	765	414	10	0	0	リファイン不可	サブ：闘技場（→P245）	「シアリング6：火属性を付加する」が付加
	ソウルスティール	－	765	422	－20	25	10	リファイン不可	宝：神のたまご（上層部）	「スピリット6：攻撃時にTP吸収」が付加
	セレスティアルスター	－	765	448	10	0	10	リファイン不可	宝：現代4フィールド（→P71）	「ブリリアント6：光属性を付加する」が付加
	エデンズファイア	－	765	455	5	25	5	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「トゥインクル7：光属性を付加する」が付加

PROTECTOR 防具

◆ 防具は体に装備する鎧と服、頭に装備する兜と冠に分けられ、この分類とキャラクターの性別によって装備可能なものが決まっている。スロット効果を考慮に入れて装備をしよう

◆データの見方

【鎧・服】 ※すべて防御力順

名称	購入	売却	防御	回避	TP回復	変化	入手	備考
①レザーアーマー	②200	③40	40	④0	5	⑤スペクタクルズ	⑥店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1

【兜・冠】 ※すべて防御力順

名称	購入	売却	防御	知性	TP軽減	変化	入手	備考
①レザーヘルム	②100	③20	20	④5	0	⑤アボトル	⑥店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1

① 名称

② 購入

店で購入した場合の買値

③ 売却

店に売却した場合の売値

④ ステータス値の修正値

その防具を装備したときにキャラクターのステータス値へ加算される値。鎧と服は防御、回避、TP回復に、兜と冠は防御、知性、TP軽減にそれぞれの値が加算される

⑤ 変化

単体でリファインしたときに作成されるアイテム。リファイン不可のものはユニークアイテム

⑥ 入手

その防具の主な入手方法。時代指定の未来1は10年後(1)を、未来2は10年後(2)を指し、略語は以下の意味を表す

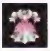
店:店で購入する
宝:宝箱から入手する
落:モンスターが落とす
サブ:サブイベントで入手する

鎧◆◆◆(26種)◆体用の防具で、防御力を大幅に上昇させる。男性キャラクターが装備可能だが、一部例外あり

名称	購入	売却	防御	回避	TP回復	変化	入手	備考
レザーアーマー	200	40	40	0	5	スペクタクルズ	店:クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1
リングメイル	500	100	50	−2	3	ライフボトル	店:古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
スケイルメイル	900	180	65	0	4	パナシーアボトル	店:アイグレッテ(現代1〜4)	リファイン時のアイテムレベルは3
ラメラー	1500	300	75	−4	2	フレアボトル	店:ノイシュタット(現代1〜3)	リファイン時のアイテムレベルは4
チェインメイル	2250	450	90	−3	7	リキュールボトル	店:ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは5
ブリガンディ	3070	614	105	0	6	ダークボトル	店:チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは6
マスターピース	−	765	108	20	10	リファイン不可	落:グラシャラボラス	「レスポンス3:ステータス異常を防ぐ確率上昇」が付加
スプリントメイル	4180	836	110	0	4	ホーリィボトル	店:ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7
シュラハトフェルト	−	765	120	10	8	リファイン不可	宝:未開の森	「セレネ4:SP回復力が上昇する」が付加
ブレストプレート	5800	1160	125	0	−2	スペクタクルズ×2	店:ハイデルベルグ(現代2〜3)	リファイン時のアイテムレベルは8
フィールドプレート	6600	1320	135	−5	5	ライフボトル×2	店:紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9

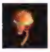
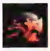
	名称	購入	売却	防御	回避	TP回復	変化	入手	備考
	プレートメイル	8470	1694	140	−6	0	パナシーアボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは10
	バトルスーツ	−	765	142	15	5	リファイン不可	宝：地上軍拠点	「パワー4：攻撃が上昇する」が付加
	リフレックス	−	765	148	10	10	リファイン不可	落：ハルファス	「スパイト5：全ダメージを微軽減する」が付加
	グランドプレート	10600	2120	155	−10	5	フレアボトル×2	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは11
	メギンギョルズ	−	765	160	5	−10	リファイン不可	落：バルバトス3	「アジリティ5：鈍足耐性と反撃効果を得る」が付加
	ホーバーク	12000	2400	165	0	3	リキュールボトル×2	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは12
	ゴシックプレート	13400	2680	170	−5	6	ダークボトル×2	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは13
	マム・ベイン	−	765	171	10	14	リファイン不可	サブ：名匠ウィンターズ(→P252)	「ジーラス6：詠唱速度とTP回復力が上昇」が付加
	アマテラスの御霊	−	765	175	0	20	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム2(→P254)	「カーミング6：一定間隔でHPが回復する」が付加
	フルプレート	15100	3020	180	−10	−2	ホーリィボトル×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	フォートレス	17800	3560	185	−20	7	スペクタクルズ×3	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは15
	ワルキューレの鎧	−	765	185	20	7	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「ネビュラ6：SP回復力とTP回復力が上昇」が付加。女性キャラクターのみ装備可能
	グリムプレート	19700	3940	190	0	4	ライフボトル×3	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは16
	ゴールドアーマー	−	765	195	5	18	リファイン不可	宝：神のたまご(下層部)	「リフレクト6：知性と詠唱速度が上昇する」が付加
	ラストクルセイダー	−	765	215	−10	15	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「ソーイング7：凍結耐性と反撃効果を得る」が付加

服◆◆◆(24種)◆重量を抑えることを目的に作られた体用の防具。防御力はやや低い。女性キャラクターが装備可能

	名称	購入	売却	防御	回避	TP回復	変化	入手	備考
	クローク	−	42	20	0	7	ダークボトル	リアラ初期装備	リファイン時のアイテムレベルは1
	ローブ	400	80	30	0	8	ホーリィボトル	店：古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
	エプロンドレス	850	170	40	−1	5	スペクタクルズ	店：アイグレッテ(現代1〜4)	リファイン時のアイテムレベルは3
	チュニック	1400	280	50	0	4	ライフボトル	店：ノイシュタット(現代1〜3)	リファイン時のアイテムレベルは4
	キルトアーマー	2860	572	75	−2	3	パナシーアボトル	店：ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは5
	ファンシードレス	4100	820	80	−4	6	フレアボトル	店：チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは6
	キュロット	5500	1100	85	0	5	リキュールボトル	店：ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7

	名称	購入	売却	防御	回避	TP回復	変化	入手	備考
	メッシュアーマー	6100	1220	95	−3	4	ダークボトル×2	店：ハイデルベルグ（現代2〜3）	リファイン時のアイテムレベルは8
	ウェディングドレス	−	765	100	10	−5	リファイン不可	宝：トラッシュマウンテン	「パラダイム3：詠唱速度が上昇する」が付加
	シースドレス	7800	1560	105	−4	7	ホーリィボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
	チャイナドレス	−	765	105	20	10	リファイン不可	サブ：名匠ウィンターズ（→P252）	「クラフトマン3：アイテム使用硬直時間減少」が付加
	ニットウェア	9000	1800	115	0	8	スペクタクルズ×2	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは10
	ミディブラウス	−	1800	115	10	12	ホーリィボトル×3	サブ：名匠ウィンターズ（→P252）	リファイン時のアイテムレベルは18
	パレオ	10800	2160	125	0	10	ライフボトル×2	店：チェリク（未来2、現代4）	リファイン時のアイテムレベルは11
	カクテルドレス	12500	2500	130	−5	7	パナシーアボトル×2	店：チェリク（未来2、現代4）	リファイン時のアイテムレベルは12
	フレアスカート	−	765	135	15	10	リファイン不可	落：フレイミーズ	「スカーレット5：火耐性を得る」が付加
	ウインドブレーカー	−	765	140	30	5	リファイン不可	落：エアロス	「ハリケーン4：風耐性を得る」が付加
	ボディスーツ	14200	2840	145	0	5	フレアボトル×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは13
	ウェットスーツ	−	765	145	10	12	リファイン不可	落：アクアンズ	「ラピスラズリ4：水耐性を得る」が付加
	サラサ	16380	3276	150	0	4	リキュールボトル×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	カントリーウェア	−	765	155	−5	15	リファイン不可	落：アーシーズ	「ダンジリン5：地耐性を得る」が付加
	ウィッチドレス	19050	3810	165	4	8	ダークボトル×3	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは15
	カンナギの装束	−	765	165	20	16	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム2（→P254）	「アラバスター6：光耐性を得る」が付加
	ヘヴンリーガーブ	−	765	170	15	18	リファイン不可	宝：神のたまご（上層部）	「オニキス6：闇耐性を得る」が付加

兜◆◆◆（24種）◆防御力と共に知力を上昇させるものもある頭用の防具。男性キャラクターが装備可能

	名称	購入	売却	防御	知性	TP軽減	変化	入手	備考
	レザーヘルム	100	20	20	5	0	フレアボトル	店：クレスタ	リファイン時のアイテムレベルは1
	カスク	380	76	25	8	3	リキュールボトル	店：古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
	サレット	600	120	28	6	0	ダークボトル	店：アイグレッテ（現代1〜4）	リファイン時のアイテムレベルは3
	バルビュータ	−	765	29	−10	9	リファイン不可	宝：ストレイライズ遺跡	「ティンバー3：ガード時にSPが回復」が付加
	バシネット	1150	230	36	3	0	ホーリィボトル	店：ノイシュタット（現代1〜3）	リファイン時のアイテムレベルは4

	名前	購入	売却	防御	知性	TP軽減	変化	入手	備考
	アーメット	1620	324	43	6	0	スペクタクルズ	店：ハイデルベルグ（現代1）	リファイン時のアイテムレベルは5
	ブリッジヘッド	－	765	44	13	12	リファイン不可	宝：ハイデルベルグ	「レジスト3：気絶時間を減らす」が付加
	クロスヘルム	2310	462	49	6	0	ライフボトル	店：チェリク（未来1）	リファイン時のアイテムレベルは6
	メレーバシネット	3120	624	55	8	0	パナシーアボトル	店：ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7
	マクシミリアン	－	765	61	9	9	リファイン不可	落：ガルム	「イージー4：麻痺耐性と反撃効果を得る」が付加
	グレートヘルム	4000	800	62	－5	0	フレアボトル×2	店：ハイデルベルグ（現代2～3）	リファイン時のアイテムレベルは8
	フレンジーカスク	5300	1060	68	11	6	リキュールボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
	ノーブルサレット	6400	1280	72	15	0	ダークボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは10
	ローレル	－	765	73	5	14	リファイン不可	宝：ダイクロフト（3）	「ファンタム4：アイテム取得確率上昇」が付加
	グランドヘルム	8100	1620	75	10	2	ホーリィボトル×2	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは11
	ブレスドアーメット	9600	1920	80	9	6	スペクタクルズ×2	店：チェリク（未来2、現代4）	リファイン時のアイテムレベルは12
	エンヴィセイジ	－	765	81	17	10	リファイン不可	宝：カタコンベ	「レジューム5：瀕死時にHPが回復する」が付加
	ドミネイトカスク	11900	2380	84	17	3	ライフボトル×2	店：チェリク（未来2、現代4）	リファイン時のアイテムレベルは13
	ゴシックヘルム	12500	2500	90	11	4	パナシーアボトル×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	スサノオの兜	－	765	90	－19	21	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム2（→P254）	「パラダイス6：SP軽減力とTP軽減力が上昇」が付加
	マラカイトサレット	14700	2940	92	7	7	フレアボトル×3	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは15
	ゴールデンヘルム	－	765	93	20	15	リファイン不可	落：リムル	「デクスタラス6：落下時ダウン時間を減少」が付加
	グリムヘルム	16070	3214	99	14	4	リキュールボトル×3	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは16
	デスペラード	－	765	99	17	9	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「ベルベット7：ガード時にTPが回復」が付加

冠◆◆◆（24種）◆防御力と知力に影響を及ぼす頭部用の防具。女性キャラクターが装備可能

	名前	購入	売却	防御	知性	TP軽減	変化	入手	備考
	リボン	－	30	10	4	3	ライフボトル	リアラ初期装備	リファイン時のアイテムレベルは1
	ベレット	300	60	14	7	0	パナシーアボトル	店：古都ダリルシェイド	リファイン時のアイテムレベルは2
	クレスト	550	110	19	9	5	フレアボトル	店：アイグレッテ（現代1～4）	リファイン時のアイテムレベルは3

	名前	購入	売却	防御	知性	TP軽減	変化	入手	備考
	ヴェール	1100	220	23	5	0	リキュールボトル	店：ノイシュタット(現代1～3)	リファイン時のアイテムレベルは4
	サークレット	1550	310	28	11	6	ダークボトル	店：ハイデルベルグ(現代1)	リファイン時のアイテムレベルは5
	ガーランド	－	765	33	11	9	リファイン不可	宝：トラッシュマウンテン	「レストフル3：毒耐性と反撃効果を得る」が付加
	クラウン	2040	408	34	6	2	ホーリィボトル	店：チェリク(未来1)	リファイン時のアイテムレベルは6
	ディープミスト	－	765	36	17	7	リファイン不可	宝：紅蓮都市スペランツァ	「ダッシュ4：逃走速度が上昇する」が付加
	ティアラ	2860	572	40	6	2	スペクタクルズ	店：ホープタウン	リファイン時のアイテムレベルは7
	ノーブルヴェール	3810	762	44	7	4	ライフボトル×2	店：ハイデルベルグ(現代2～3)	リファイン時のアイテムレベルは8
	コマチ	－	765	45	7	13	リファイン不可	サブ：名匠ウィンターズ(→P252)	「メンタル3：TP回復力が上昇する」が付加
	ブレスドリボン	4700	940	51	8	5	パナシーアボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは9
	ゴシックサークレット	5890	1178	58	13	7	フレアボトル×2	店：紅蓮都市スペランツァ	リファイン時のアイテムレベルは10
	ユーモラスフェイス	－	765	62	−7	−7	リファイン不可	落：ラミア	「ハッピー4：運が上昇する」が付加
	グランドクラウン	7700	1540	66	8	3	リキュールボトル×2	店：地上軍拠点	リファイン時のアイテムレベルは11
	ドミネイトティアラ	8800	1760	71	7	0	ダークボトル×2	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは12
	メイデンヘアー	－	765	72	14	13	リファイン不可	サブ：配膳ゲーム2(→P254)	「ドライアド6：TP軽減力が上昇する」が付加
	パイレックス	－	765	73	5	11	リファイン不可	落：ベリアル	「スカーレット5：火耐性を得る」が付加
	ディヴァインクレスト	10670	2134	75	10	4	ホーリィボトル×2	店：チェリク(未来2、現代4)	リファイン時のアイテムレベルは13
	エンジェルリング	－	765	77	22	11	リファイン不可	宝：神のたまご(上層部)	リフレクト6：知性と詠唱速度が上昇する」が付加
	マラカイトクラウン	11800	2360	79	12	5	スペクタクルズ×2	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは14
	スターダストストリーム	－	765	80	18	13	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	「フェイス7：衰弱耐性と反撃効果を得る」が付加
	リリックベレット	14000	2800	82	10	7	ライフボトル×3	店：アクアヴェイル	リファイン時のアイテムレベルは15
	グリムクレスト	15600	3120	87	17	4	パナシーアボトル×3	店：ねこにんの村	リファイン時のアイテムレベルは16

アイテムの雑学

このゲームには、いままでの作品には無かったスロット効果やアイテムの合成などの新しい要素が満載されている。それにともなって、いままでのシリーズには無いまったく新しい知識がプレイヤーには求められる。ここでは付加されているスロット効果により武器や防具の売却価格がどう変化するか、本来はスロット効果が固定されているユニークアイテムに別のスロット効果が付加したものを作る方法など、アイテム関連の雑知識を紹介していく。

武具の売却価格について

武器と防具のデータに記載されている売却価格はスロット効果が何も付いてない素の状態のときのもので、合成を行うなどしてスロットが付加された武具は価値が上がり、店での買い取り価格が上昇する(右計算式参照)。合成に必要となるルーンボトルの購入分を含めて、合成後のアイテム売却で得をするようなら、いらない武具はリファインしてから売り払うといい。

スロット効果の付加による売却価格の変化

スロット効果の付加した武具の売却価格＝ベースアイテムの売却価格×(1+0.1875×スロットレベルの合計値)

※小数点以下は切り捨て

例：ディジーズシンクレア(ディジーズ3とプラティナム2が付加。ベースアイテム：シンクレア)を売却計算式に数値を当てはめると

4200×{1+0.1875×(3+2)}=8137.5

売却価格は8137ガルドとなる

ミディブラウスの合成

ユニークアイテムは基本的に合成で作ることは不可能だが、リファイン時のアイテムレベルが9以上の服をミディブラウスと合成すると、ウェディングドレスとチャイナドレスの2つに限り作成することができる。スロットの付加も通常の合成と同じように行われるので、本編で入手するものとは異なったスロット効果が付加されたユニークアイテムを誕生させることが可能だ。

合成で作り出したユニークアイテムの店での買い取り価格は、上で説明した売却価格の計算式で求められる。

スロット効果の優先順位の例外

武具にふたつのスロット効果が付いていると、優先順位の高いスロットが上に付き、低いものが下に付くルールがある(P19参照)。このルールは、プラティナム系のスロットを付加していると崩れる場合が出てくる(右写真)。セーブすることなどで戻ってしまう一時的なもので、スロットの合成も優先順位通りに行われるため、こんな現象も起こる程度に理解しておこう。

プラティナム系の効果でレベルが上がったコンジャラー7が、優先順位の低いスターダスト6の下に付いている。

EQUIPMENT 装身具

◆ 腕、外装、靴、装飾品の4ヵ所に装備できる装身具は、補助的な防具としてさまざまな効果を発揮する。敵対するモンスターの特性に合わせて装備を変えていくことが重要だ。

◆データの見方

【篭手・短剣・腕輪】 ※すべて防御回数順

1 ローブ	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	6 クレスタ
購入 2 150 売却 3 30	3	70 4	0	0	備考	

【外装】 ※価格順

1 ザーマント	地	–	火	–4	光	–	合成	5 アイン不可	入手	6 古都ダリルシェイド
購入 2 400 売却 3 80	水	4	風 4	–	闇	–			備考	

【靴】 ※回避順

1 ヴィブーツ	回避	移動速度	SP回復	入手	6 チェリク(未来1)
購入 2 200 売却 3 440	–11	4 –9	9	備考	

【装飾品】 ※価格順

1 ーンセレクター	合成	武器:「メンタル4:TP回復力が上昇する」 5 防具:「ワイズマン4:知性が上昇する」	入手	6 サブ:ムーンセレクター入手(→P243)
購入 2 – 売却 3 180			備考	SELECTボタンで操作キャラを変更できるようになる

1 名称

2 購入

店で購入した場合の買値

3 売却

店に売却した場合の売値

4 ステータス値の修正値

その装身具を装備したときにキャラクターのステータス値へ加算される値

【篭手・短剣・腕輪】
防御回数:連続でガードを行える回数
ダメージ軽減、攻撃、命中:キャラクターの各ステータス値に加算される数値

【外装】
地、水、火、風、光、闇:キャラクターの属性攻撃への耐性に加算される数値

【靴】
回避、SP回復:キャラクターの各ステータス値に加算される数値
移動速度:戦闘時の移動速度に影響する。値が大きいほど速度が増加していく

5 合成

武器や防具とリファインした場合に、合成後のアイテムへ付加されるスロット効果。「武器:」が武器と合成したときの、「防具:」が防具と合成したときのスロット効果を表す

6 入手

その装身具の主な入手方法。時代指定の未来1は10年後(1)を、未来2は10年後(2)を指し、略語は以下の意味を表す

店:店で購入する	盗:モンスターから盗む
宝:宝箱から入手する	サブ:サブイベントで入手する
落:モンスターが落とす	

篭手 ◆◆◆(15種)◆敵の攻撃を何回連続して防御できるかを決める腕用の装身具。カイルとロニが装備可能

グローブ	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	店:クレスタ
購入 150 売却 30	3	70	0	0	備考	

ファブリックグローブ	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	店:アイグレッテ(現代1~4)
購入 700 売却 140	3	73	0	0	備考	

ガントレット	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	店:ハイデルベルグ(現代1)
購入 1900 売却 380	3	75	0	0	備考	

レザーグローブ	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	店:古都ダリルシェイド
購入 350 売却 70	4	65	0	0	備考	

アイアングローブ	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	店:ノイシュタット(現代1~3)
購入 1150 売却 230	4	70	0	0	備考	

名称	購入	売却	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	備考
ゴシックガントレット	3800	760	4	75	0	0	店：ハイデルベルグ（現代2～3）	
ヴァンブレイス	－	600	5	50	0	0	宝：オベロン社廃坑	
ミスリルグローブ	2525	505	5	64	0	0	店：チェリク（未来1）	
スターグローブ	4540	908	5	80	0	0	店：紅蓮都市スペランツァ	
ジャックフロスト	－	1600	6	65	0	0	宝：地上軍拠点跡地	
グリムグローブ	9200	1840	7	78	0	0	店：ねこにんの村	
レアガントレット	6120	1224	8	70	0	0	店：地上軍拠点	
ハイパーガントレット	－	2400	8	75	0	0	サブ：倉庫番（→P266）	
ハンドトゥハンド	－	3000	10	70	0	0	宝：アクアラビリンス	
タマグシの篭手	－	2000	11	50	0	0	宝：神のたまご（下層部）	

短剣◆◆◆（16種）◆防御回数以外にも、攻撃力や命中率に影響を与える腕用の装身具。ジューダスとハロルドが装備可能

名称	購入	売却	防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中	入手	備考
スクラマサクス	200	40	3	70	10	10	店：古都ダリルシェイド	
シャークトゥース	6800	1360	3	85	80	5	店：チェリク（未来2、現代4）	
ボウイナイフ	400	80	4	75	15	5	店：アイグレッテ（現代1～4）	
チンクエディア	4480	896	4	75	60	5	店：紅蓮都市スペランツァ	
ミセリコルデ	1900	380	4	80	35	0	店：チェリク（未来1）	
オリハルコン	－	1600	5	60	66	10	落：フェイク	ジューダスのみ装備可能
マンゴーシュ	1200	240	5	65	30	0	店：ハイデルベルグ（現代1）	
スティレット	800	160	5	70	20	0	店：ノイシュタット（現代1～3）	
ソードブレイカー	3300	660	5	70	50	0	店：ハイデルベルグ（現代2～3）	
カタール	8460	1692	5	75	85	5	店：アクアヴェイル	
パリーイングダガー	2500	500	6	65	40	10	店：ホープタウン	
ククリ	10500	2100	6	70	90	－5	店：ねこにんの村	

メイルブレイカー
購入 5600 売却 1120

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
8	60	70	5

入手 店：地上軍拠点
備考

デスストローク
購入 － 売却 2000

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
8	85	92	−5

入手 サブ：配膳ゲーム2（→P254）
備考

カルラ
購入 － 売却 600

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
10	55	54	5

入手 サブ：飛行艇ゲーム（→P260）
備考

コンゴウラカン
購入 － 売却 2400

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
11	75	100	−10

入手 落：チープトリック
備考 ハロルドのみ装備可能

腕輪◆◆◆（15種）◆女性向けに作られた腕用の装身具。一部のものを除いて、リアラとナナリーが装備可能

ゴールドブレスレット
購入 500 売却 100

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
3	69	0	0

入手 店：アイグレッテ（現代1～4）
備考

ラピスラズリブレスレット
購入 1300 売却 260

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
3	72	0	0

入手 店：ハイデルベルグ（現代1）
備考

キッチンミトン
購入 250 売却 50

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
4	65	0	0

入手 店：古都ダリルシェイド
備考

プリティミトン
購入 750 売却 150

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
4	68	0	0

入手 店：ノイシュタット（現代1～3）
備考

ダイヤモンドブレスレット
購入 2060 売却 412

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
4	71	0	0

入手 店：ホープタウン
備考

ミスリルブレスレット
購入 4800 売却 960

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
4	75	0	0

入手 店：紅蓮都市スペランツァ
備考

ラブリィミトン
購入 1940 売却 388

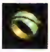
防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
5	60	0	0

入手 店：チェリク（未来1）
備考

キューティミトン
購入 3980 売却 796

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
6	64	0	0

入手 店：ハイデルベルグ（現代2～3）
備考



スターブレスレット
購入 9600 売却 1920

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
6	80	0	0

入手 店：ねこにんの村
備考

メイジフィンガー
購入 － 売却 1600

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
7	75	0	0

入手 宝：18年前のダイクロフト
備考

エンジェルブレスレット
購入 － 売却 600

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
8	65	0	0

入手 宝：ダイクロフト（3）
備考

ハートトゥハート
購入 － 売却 2000

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
8	70	0	0

入手 宝：神のたまご（中層部）
備考

ホワイトグローブ
購入 6410 売却 1282

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
8	71	0	0

入手 店：地上軍拠点
備考

フォーチュンブレスレット
購入 － 売却 3000

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
9	80	0	0

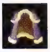
入手 宝：アクアラビリンス
備考

ヤタノカガミ
購入 － 売却 2400

防御回数	ダメージ軽減	攻撃	命中
11	65	0	0

入手 サブ：配膳ゲーム2（→P254）
備考 カイル、ロニ、リアラ、ナナリーが装備可能

外装◆◆◆（16種）◆属性攻撃に対する耐性を変化させる装身具。一部を除き、全キャラクターが装備可能

	名称	購入	売却	地	火	光	水	風	闇	合成	入手	備考
	レザーマント	400	80	−	−4	−	4	−	−	リファイン不可	店：古都ダリルシェイド	
	ハンターズマント	1000	200	5	−5	−	−5	5	−	リファイン不可	店：アイグレッテ（現代1〜4）	
	シーブズマント	1400	280	−	−	−6	−	8	6	リファイン不可	店：ノイシュタット（現代1〜3）	
	毛皮のマント	1610	322	4	−6	−	6	−4	−	リファイン不可	店：ハイデルベルグ（現代1）	
	ジアースマント	3500	700	24	−6	−	6	−24	−	武器：「アース3：地属性を付加する」 防具：「オーカー3：地耐性を得る」	店：地上軍拠点	
	アクアマント	3500	700	6	−24	−	24	−6	−	武器：「アクエリアス3：水属性を付加する」 防具：「ラピスラズリ3：水耐性を得る」	店：ハイデルベルグ（現代2〜3）	
	フレアマント	3500	700	−6	24	−	−24	6	−	武器：「フレア3：火属性を付加する」 防具：「クリムゾン3：火耐性を得る」	店：チェリク（未来1）	
	シルフィマント	3500	700	−24	6	−	−6	24	−	武器：「ゲイル3：風属性を付加する」 防具：「ハリケーン3：風耐性を得る」	店：地上軍拠点	
	エルヴンマント	4800	960	−6	−	24	−	6	−24	武器：「イルミネイト3：光属性を付加する」 防具：「アイボリー3：光耐性を得る」	店：ノイシュタット（現代4）	
	ゴシックマント	4800	960	−	−6	−24	6	−	24	武器：「シルエット3：闇属性を付加する」 防具：「カーボン3：闇耐性を得る」	店：ノイシュタット（現代4）	
	シルバーケープ	−	1680	8	−	6	−	−	−6	リファイン不可	落：アルケミスト	女性キャラクターのみ装備可能
	ミラージュマント	−	1920	−	−	8	−	−	8	リファイン不可	落：ジュエルビースト	
	ゴージャスマント	−	1920	6	6	−	6	6	−	リファイン不可	サブ：名匠ウィンターズ（→P252）	
	プリンセスケープ	−	2480	8	−	8	−	8	−	リファイン不可	サブ：倉庫番（→P266）	女性キャラクターのみ装備可能
	陣羽織	−	2480	−	8	−	8	−	8	リファイン不可	宝：現代4フィールド（→P71）	男性キャラクターのみ装備可能
	セレスティアルマント	−	2480	−	8	8	−	8	−	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	

靴◆◆◆（16種）◆主に回避と戦闘時の移動速度を強化する装身具。一部例外もあるが、全キャラクターが装備可能

	名称	購入	売却	回避	移動速度	SP回復	入手	備考
	ヘヴィブーツ	2200	440	−11	−9	9	店：チェリク（未来1）	
	コンバットブーツ	5720	1144	−5	−20	11	店：紅蓮都市スペランツァ	
	ウイングドブーツ	−	3960	0	14	2	盗：ローグ	
	レザーブーツ	300	60	5	0	3	店：クレスタ	
	グリムブーツ	19800	3960	5	7	5	店：ねこにんの村	

名称	購入	売却	回避	移動速度	SP回復	入手	備考
チェインブーツ	750	150	7	−3	8	店：アイグレッテ（現代1～4）	
プレートブーツ	1400	280	7	0	7	店：ハイデルベルグ（現代1）	
バトルブーツ	2715	543	7	4	8	店：ホープタウン	男性キャラクターのみ装備可能
メッシュブーツ	1400	280	9	4	6	店：ノイシュタット（現代1～3）	
ミカグラの足袋	−	4960	9	9	9	宝：アクアラビリンス	
エルヴンブーツ	−	3960	11	11	2	宝：18年前のダイクロフト	
グリーヴ	4660	932	12	0	5	店：ハイデルベルグ（現代2～3）	
ゴシックブーツ	8100	1620	12	0	6	店：地上軍拠点	
ナイトメアブーツ	−	4960	12	16	8	宝：現代4フィールド（→P71）	
ジェットブーツ	−	3960	14	21	7	宝：神のたまご（中層部）	
ペルシアブーツ	−	4960	33	7	15	サブ：ねこにん命名（→P256）	

装飾品◆◆◆（30種）◆付加されているスロット効果もしくは固有の特殊効果を発揮する装身具。全キャラクターが装備可能

名称	購入	売却	合成	入手	備考
ムーンセレクター	−	180	武器：「メンタル4：TP回復力が上昇する」 防具：「ワイズマン4：知性が上昇する」	サブ：ムーンセレクター入手（→P243）	SELECTボタンで操作キャラを変更できるようになる
ラビットシンボル	−	250	武器：「ラビット2：運が上昇する」 防具：「エスケープ2：逃走速度が上昇する」	宝：定期連絡船	「ハッピー3：運が上昇する」が付加
タリスマン	−	500	武器：「パペット2：無機物に対して有効」 防具：「スティール2：防御が上昇する」	宝：現代4フィールド（→P71）	「アーマード3：防御が上昇する」が付加
ポイズンチェック	1000	500	武器：「ポイズン2：<確率効果>毒を付加する」 防具：「アンチドート2：毒耐性と反撃効果を得る」	店：地上軍拠点	「キュアオール5：毒耐性と反撃効果を得る」が付加
タスクフォース	2000	1000	武器：「ラプター2：空の敵に対して有効」 防具：「ムーン1：SP回復力が上昇する」	店：ハイデルベルグ	「ムーン2：SP回復力が上昇する」が付加
ヒールバングル	2000	1000	武器：「ハーモニー2：敵撃破時にHPを回復する」 防具：「エランド1：受けたダメージを時間回復」	店：ハイデルベルグ	「プレジャー3：敵撃破時にHPを回復する」が付加
パラライズチェック	3000	1500	武器：「パラライズ2：<確率効果>麻痺を付加する」 防具：「ロッキング2：麻痺耐性と反撃効果を得る」	店：地上軍拠点	「アクティブ5：麻痺耐性と反撃効果を得る」が付加
メンタルバングル	4000	2000	武器：「メイジ2：撃破時のTP回復量が増加」 防具：「フォージ1：ダメージ量でTP回復」	店：ハイデルベルグ	「マジカル3：撃破時のTP回復量が増加」が付加
ドレインチェック	5000	2500	武器：「クリティカル2：クリティカル率が上昇する」 防具：「ステップ2：鈍足耐性と反撃効果を得る」	店：地上軍拠点	「アジリティ5：鈍足耐性と反撃効果を得る」が付加
トリックスター	5760	384	武器：「フィート1：命中が上昇する」 防具：「イベイション2：回避が上昇する」	店：アイグレッテ（未来1～2）	「フィート2：命中が上昇する」が付加
プロテクトリング	−	3000	武器：「ストライプ2：ダメージ硬直時間の減少」 防具：「スティール2：防御が上昇する」	宝：物資保管所	「スウィート3：ダメージ硬直時間の減少」が付加

名称	購入	売却	合成	入手	備考
フリーズチェック	7000	3500	武器:「コールド2:<確率効果>凍結効果を付加」 防具:「ウォーミング2:凍結耐性と反撃効果を得る」	店:地上軍拠点	「ヒーティング5:凍結耐性と反撃効果を得る」が付加
エメラルドリング	−	4000	武器:「コズミック3:SP軽減力が上昇する」 防具:「スプライト3:TP軽減力が上昇する」	宝:トラッシュマウンテン	「スプライト3:TP軽減力が上昇する」が付加
コンボコマンド	9000	600	武器:「イーサー2:SP軽減力が上昇する」 防具:「ムーン2:SP回復力が上昇する」	店:ハイデルベルグ	特技をコマンド入力で発動できるようになる
レジストリング	−	5000	武器:「ダンシング3:回避が上昇する」 防具:「スカル3:全ダメージを微軽減する」	落:ダンタリオン	「スカル3:全ダメージを微軽減する」が付加
リバースドール	−	1000	武器:「ウルヴァリン4:最大HPが上昇する」 防具:「バランス4:落下時ダウン時間を減少」	落:マグナディウエス	戦闘不能時に自動でHPを回復する。効果発揮後は消滅
ピヨハン	−	7700	武器:「バッシング4:<確率効果>気絶効果を付加」 防具:「レジスト4:気絶時間を減らす」	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「レジスト3:気絶時間を減らす」が付加
フィートシンボル	−	10000	武器:「アタック2:攻撃が上昇する」 防具:「ラビット2:運が上昇する」	宝:オベロン社廃坑	「パワー3:攻撃が上昇する」が付加
ウィークチェック	23200	11600	武器:「ウィークン2:<確率効果>衰弱効果を付加」 防具:「リーディング2:衰弱耐性と反撃効果を得る」	店:地上軍拠点	「オーダー5:衰弱耐性と反撃効果を得る」が付加
ホーリィシンボル	−	12000	武器:「モスキート2:攻撃時にHP吸収」 防具:「ヒーリング2:一定間隔でHPが回復する」	宝:ハイデルベルグ城	「メディカル3:一定間隔でHPが回復する」が付加
メンタルリング	30000	15000	武器:「ピクシー1:TP軽減力が上昇する」 防具:「マインド1:TP回復力が上昇する」	店:ハイデルベルグ	「マインド2:TP回復力が上昇する」が付加
テクニカルリング	−	20000	武器:「トレジャー2:アイテム取得確率上昇」 防具:「オーサム2:取得EXPが増加する」	宝:神のたまご(下層部)	「クァンタム3:アイテム取得確率上昇」が付加
ブラックオニキス	−	24000	武器:「アーマード3:防御が上昇する」 防具:「ウルヴァリン3:最大HPが上昇する」	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「ウルヴァリン3:最大HPが上昇する」が付加
フォースリング	−	30000	武器:「スティール2:防御が上昇する」 防具:「シケット2:ガード時にSPが回復」	宝:飛行竜	「ティンバー3:ガード時にSPが回復」が付加
フェアリィリング	−	40000	武器:「プラネット5:SP回復力が上昇する」 防具:「ドライアド5:TP軽減力が上昇する」	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「ドライアド5:TP軽減力が上昇する」が付加
ヤサカニノマガタマ	−	50000	武器:「フィーンド4:悪魔に対して有効」 防具:「バイタリティ4:瀕死時にHPが回復する」	宝:アクアラビリンス	「レジューム5:瀕死時にHPが回復する」が付加
セフィラ	−	50000	武器:「マーチャント2:取得ガルドが増加する」 防具:「オーサム1:取得EXPが増加する」	サブ:飛行艇ゲーム(→P260)	「プライズ3:取得ガルドが増加する」が付加
リフレクトリング	−	50000	武器:「ワイズマン4:知性が上昇する」 防具:「リバウンド4:ガードストライクしやすくなる」	落:ガープ	「リバウンド3:ガードストライクしやすくなる」が付加
デモンズシール	−	50000	武器:「プレステージ4:取得EXPが上昇する」 防具:「スカル4:全ダメージを微軽減する」	宝:アクアラビリンス	「セイントリー6:取得EXPが増加する」が付加
ミスティシンボル	−	60000	武器:「スペクター3:攻撃時にTP吸収」 防具:「パラダイム3:詠唱速度が上昇する」	サブ:名匠ウィンターズ(→P252)	「パラダイム4:詠唱速度が上昇する」が付加

ITEM 道具

◆ HPやTPの回復、ステータス異常の治療などの効果を持つ道具は、ダンジョン探索時に欠かせない必須アイテムだ。不足することのないように、余裕を持って購入しよう。

◆データの見方

【道具・調理器具】 ※すべてメニュー表示順

画像	名称	購入	売却	メニュー	戦闘	変化	入手	備考
	①アップルグミ	②100	③25	○	④○	⑤オレンジグミ	⑥店:クレスタ	HPが最大値の30%回復し、SPが20減少する

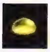
① 名称
② 購入
店で購入した場合の買値
③ 売却
店に売却した場合の売値

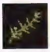
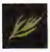
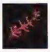
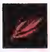
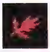
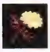
④ 使用できる状況
その道具を使用できる状況を「○」と「×」で表わす
⑤ 変化
単体でリファインしたときに作成されるアイテム

⑥ 入手
その道具の主な入手方法。

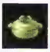
店:店で購入する
宝:宝箱から入手する
落:モンスターが落とす
サブ:サブイベントで入手する

道具◆◆◆(38種)◆戦闘時やキャンプ時に使用する消費アイテム。なかには消費せずに使用できるものもある

画像	名称	購入	売却	メニュー	戦闘	変化	入手	備考
	アップルグミ	100	25	○	○	オレンジグミ	店:クレスタ	HPが最大値の30%回復し、SPが20減少する
	オレンジグミ	200	50	○	○	アップルグミ	店:古都ダリルシェイド	TPが最大値の30%回復し、SPが20減少する
	ミックスグミ	400	100	○	○	単体リファイン不可	店:ハイデルベルグ	HPとTPが最大値の30%回復し、SPが40減少する
	レモングミ	600	150	○	○	パイングミ	店:ホープタウン	HPが最大値の60%回復し、SPが20減少する
	パイングミ	800	200	○	○	レモングミ	店:蒼天都市ヴァンジェロ	TPが最大値の60%回復し、SPが20減少する
	ミラクルグミ	2000	500	○	○	マグログミ	店:地上軍拠点	HPとTPが最大値の60%回復し、SPが40減少する
	ライフボトル	200	50	○	○	リファイン不可	店:クレスタ	HPが最大値の15%回復した状態で、戦闘不能を治療する
	パナシーアボトル	120	30	○	○	リファイン不可	店:アイグレッテ(現代1~4)	毒、衰弱、麻痺、鈍足、凍結のステータス異常を解除する
	エリクシール	–	1000	○	○	リファイン不可	落:マグナディウエス	HPとTPが最大値の100%回復し、すべてのステータス異常と戦闘不能を治療。SPが40減少する。
	マグログミ	–	200	○	○	リファイン不可	盗:ジャバウォック	HPが最大値の10%回復し、SPが20減少。戦闘時に使用した場合は約40秒間、7.5秒ごとにHPが8%ずつ回復する
	フレアボトル	300	75	×	○	リキュールボトル	店:リーネ	約30秒間、SP回復力が低下する代わりに、攻撃力が上昇する
	リキュールボトル	500	125	×	○	フレアボトル	店:アイグレッテ(現代1~4)	約8分20秒間、攻撃力と知性が低下する代わりに、毒、衰弱、麻痺、鈍足、凍結のステータス異常を防止する
	スペクタクルズ	40	10	×	○	リファイン不可	店:クレスタ	敵の詳細なパラメータを調べて、モンスター図鑑に記載する
	アワーグラス	–	1000	×	○	リファイン不可	盗:マグナディウエス	約4秒間、敵の動きを停止させる
	オールディバイド	–	300	×	○	リファイン不可	落:キャリオンクロウラ	敵味方に関わらず、すべてのダメージが通常の半分になる

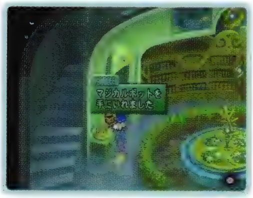
	名称	購入	売却	メニュー	戦闘	変化	入手	備考
	チャームボトル	−	51	○	×	リファイン不可	落：マリガン	店での購入価格が30%割引になる
	ミラクルチャーム	−	510	○	×	リファイン不可	落：エレメントムース	店での購入価格が50%割引になる
	ルーンボトル	時価	500	○	×	リファイン不可	店：リーネ	アイテムを変化させる。リファイン実行時に使用される
	セボリー	−	12000	○	×	ラベンダー	サブ：種育て（→P259）	TP回復が2上昇する
	セージ	−	12000	○	×	セボリー	サブ：種育て（→P259）	最大HPが3%上昇する
	ラベンダー	−	12000	○	×	ベルベーヌ	サブ：種育て（→P259）	攻撃が1上昇する
	ベルベーヌ	−	12000	○	×	カモミール	サブ：種育て（→P259）	防御が1上昇する
	カモミール	−	12000	○	×	ローズマリー	サブ：種育て（→P259）	TP軽減が2上昇する
	ローズマリー	−	12000	○	×	サフラン	サブ：種育て（→P259）	命中が1上昇する
	サフラン	−	12000	○	×	セージ	サブ：種育て（→P259）	回避が1上昇する
	レッドセボリー	−	12000	○	×	レッドラベンダー	サブ：種育て（→P259）	TP回復が3上昇する
	レッドセージ	−	12000	○	×	レッドセボリー	サブ：種育て（→P259）	最大HPが6%上昇する
	レッドラベンダー	−	12000	○	×	レッドベルベーヌ	サブ：種育て（→P259）	攻撃が2上昇する
	レッドベルベーヌ	−	12000	○	×	レッドカモミール	サブ：種育て（→P259）	防御が2上昇する
	レッドカモミール	−	12000	○	×	レッドローズマリー	サブ：種育て（→P259）	TP軽減が3上昇する
	レッドローズマリー	−	12000	○	×	レッドサフラン	サブ：種育て（→P259）	命中が2上昇する
	レッドサフラン	−	12000	○	×	レッドセージ	サブ：種育て（→P259）	回避が2上昇する
	ホーリィボトル	200	40	○	×	ダークボトル	店：リーネ	エンカウント率を通常の4分の1に下げる
	ダークボトル	200	40	○	×	ホーリィボトル	店：リーネ	通常の4分の1歩いただけでエンカウントする
	バジリスクの鱗	−	1980	○	×	リファイン不可	盗：コカドリーユ	戦闘不能を除いたすべてのステータス異常を治療し、HPとTPを完全に回復する
	スカウトオーブ	−	43200	○	×	リファイン不可	宝：アクアラビリンス	エンカウント率を3段階で調整できる。消費せずに何度でも使用可能
	マジカルポット	−	58800	○	×	リファイン不可	宝：ストレイライズ大神殿	アイテムを生成する（右ページコラム参照）。消費せずに3分ごとに使用が可能
	マジカルルージュ	−	22800	○	×	リファイン不可	宝：神のたまご（中層部）	店での購入価格が5〜15%割引になる。消費せずに何度でも使用可能

調理器具◆◆◆(12種)◆料理を作ると自動的に使用される消費アイテム。料理の総合熟練度を上昇させる効果を持つ

道具	購入	売却	メニュー	戦闘	変化	入手	備考
ホーロー鍋	200	100	×	×	リファイン不可	店:ノイシュタット	料理の総合熟練度が1増加する
鉄鍋	240	120	×	×	リファイン不可	店:古都ダリルシェイド	料理の総合熟練度が3増加する
 土鍋	300	150	×	×	リファイン不可	店:アクアヴェイル	料理の総合熟練度が4増加する
銅鍋	500	250	×	×	リファイン不可	店:ハイデルベルグ	料理の総合熟練度が7増加する
鉄のフライパン	240	120	×	×	リファイン不可	店:クレスタ	料理の総合熟練度が3増加する
ステンレスのフライパン	200	100	×	×	リファイン不可	店:ノイシュタット	料理の総合熟練度が1増加する
チタンのフライパン	300	150	×	×	リファイン不可	店:アクアヴェイル	料理の総合熟練度が4増加する
銅のフライパン	500	250	×	×	リファイン不可	店:ハイデルベルグ	料理の総合熟練度が7増加する
柳刃包丁	300	150	×	×	リファイン不可	店:アイグレッテ(現代1~4)	料理の総合熟練度が5増加する
三徳包丁	500	250	×	×	リファイン不可	店:クレスタ	料理の総合熟練度が7増加する
菜切り包丁	300	150	×	×	リファイン不可	店:古都ダリルシェイド	料理の総合熟練度が5増加する
牛刀包丁	300	150	×	×	リファイン不可	店:ハイデルベルグ	料理の総合熟練度が5増加する

マジカルポットから飛び出してくるアイテム

マジカルポットを使うと、道具に分類される消費アイテムと食材から選ばれたものをひとつ入手できる。右の一覧のように貴重なアイテムほど出にくくなっているが、消費アイテムの補給ができないアクアラビリンスの探索時などに重宝するはずだ。



マジカルポットの入手にはソーサラースコープが必要になる。

アイテムの出現しやすさ

◆非常に出やすい

各種食材	オレンジグミ	パナシーアボトル
アップルグミ	ライフボトル	スペクタクルズ

◆出やすい

ホーリィボトル	パイングミ	フレアボトル
ダークボトル	オールディバイド	リキュールボトル
レモングミ	ルーンボトル	

◆やや出にくい

ミックスグミ	ミラクルグミ	マグログミ

◆出にくい

チャームボトル	ステータス値の上昇効果を持つ
バジリスクの鱗	レッド系以外の各種薬草

◆非常に出にくい

エリクシール	ステータス値の上昇効果を持つ
アワーグラス	レッド系の各種薬草

FOOD 食材

◆ 食材を組み合わせれば、パーティ全員に有益な効果をもたらす料理を作ることができる。所持しているガルドにゆとりがあるなら、可能な限り食材を買い貯めておくといいだろう。

◆データの見方

※50音順

イカ❶ 購入❷65 売却❸13

❶ 名称

❷ 購入
店で購入した場合の買値

❸ 売却
店に売却した場合の売値

名称	購入	売却
イカ	65	13
イチゴ	80	16
イワシ	65	13
エビ	165	33
キウイ	65	13
キャベツ	35	7
キュウリ	15	3
しもふり	170	34
ジャガイモ	15	3
シャケ	135	27
すじにく	35	7
タイ	180	36
ダイコン	45	9
タコ	70	14
タマゴ	90	18
タマネギ	30	6
チーズ	60	12
とうふ	70	14
トマト	20	4
ニンジン	25	5
パスタ	100	20
バター	60	12
バナナ	75	15
ブレッド	55	11
マグロ	210	42
ミソ	420	84
ミルク	40	8
ヨーグルト	60	12
ライス	110	22
リンゴ	70	14
レタス	15	3
レモン	60	12

食材を扱っている店一覧

	クレスタ	アイグレッテ(現代)			リーネ	ノイシュタット		スノーフリア	ハイデルベルグ	アイグレッテ(10年後)	チェリク	ホープタウン	蒼天都市ヴァンジェロ	紅蓮都市スペランツァ	黄昏都市レアルタ	地上軍拠点	アクアヴェイル			ねこにんの村
	クレスタキッチン	またたび	食い倒れ天国	あまあま	いなか市場	サンマリノ	ボムドテール	クリスチャニア	ルックデリシャス!	ハーベスター	新鮮市場	ユグドラシル	キングスバレイ	シェリーツイスト	ケーブルグラム	食糧倉庫	一服一福	海鮮丸	おばんざい	かつおぶし
イカ	－	○	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－	○	－	－
イチゴ	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－	○	－	－	○	－	－	○	－	－	○
イワシ	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	－	－
エビ	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	○	○	－	－	○	－	－	○	－	－
キウイ	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	－	－	○	－	○	○	－	－	○
キャベツ	－	－	－	－	－	○	－	○	○	○	－	－	○	－	－	○	－	－	○	○
キュウリ	－	－	－	－	－	－	－	－	○	○	－	○	○	－	－	○	－	－	○	○
しもふり	－	○	－	－	○	－	－	－	○	○	－	○	○	－	－	－	－	－	－	○
ジャガイモ	－	－	○	－	－	－	○	－	○	○	○	－	－	－	○	○	－	－	○	○
シャケ	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－	－
すじにく	○	○	－	－	○	－	－	○	○	○	－	－	○	－	－	○	－	－	－	○
タイ	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	○	－	－
ダイコン	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	○	－	－	○	－	－	○	－
タコ	－	－	○	－	－	○	－	－	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	－	－
タマゴ	－	－	－	－	○	○	－	○	－	○	○	○	－	－	○	○	－	－	○	－
タマネギ	－	－	－	－	○	○	－	○	○	○	○	－	○	－	－	○	－	－	○	○
チーズ	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	○	－	－	○	○	－	－	－	－
とうふ	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	○	－
トマト	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	－	○	○	－	－	－
ニンジン	－	－	－	－	－	○	－	－	○	○	○	－	－	－	○	○	－	－	○	○
パスタ	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－
バター	－	－	－	－	－	－	○	○	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－
バナナ	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	○	－	○	－	－	○	－	－	○
ブレッド	○	○	－	－	○	－	－	○	○	○	－	－	○	○	○	○	－	－	－	○
マグロ	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－
ミソ	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	○	－
ミルク	－	－	－	○	－	○	－	－	－	○	○	－	－	－	○	○	○	－	－	－
ヨーグルト	－	－	－	○	－	○	－	－	－	－	○	○	－	－	○	－	○	－	－	－
ライス	－	－	－	－	○	○	－	－	○	○	○	－	－	－	○	○	－	－	○	○
リンゴ	－	－	○	－	－	－	－	－	○	－	○	－	－	○	－	－	○	－	－	○
レタス	○	○	－	－	○	－	－	－	○	○	－	○	○	－	－	○	－	－	－	○
レモン	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	○	－	○	－	－	－	－	－	－

VALUABLES 貴重品

◆ イベントを進める上での重要アイテムで、一部のものを除き捨てることはできない。持っているだけで自動的に使用されるものと、ワールドマップのように任意で使えるものがある。

◆データの見方

※シナリオ関連のものは入手順、それ以外のものは関連サブイベントの発生が早い順

名称	購入	売却	入手	備考
①モンスター図鑑	② –	③ –	④メイン:クレスタ	遭遇したモンスターのデータが記載される図鑑

① 名称

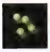
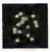
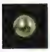
② 購入
店で購入した場合の買値

③ 売却
店に売却した場合の売値

④ 入手
その貴重品の主な入手方法。略語は以下の意味を表す

店:店で購入する
宝:宝箱から入手する
サブ:サブイベントで入手する
メイン:シナリオの進行に不可欠なイベントで入手する

名称	購入	売却	入手	備考
ロープ	–	–	宝:ラグナ遺跡	崩落に巻き込まれた際の脱出に必要となるロープ
ソーサラーリング	–	–	メイン:ダリルシェイド地下水路	R2ボタンで熱線を撃ち出せるようになる指輪
モンスター図鑑	–	–	メイン:クレスタ	遭遇したモンスターのデータが記載される図鑑
ワールドマップ	–	–	メイン:クレスタ	ダンジョンや町の位置が記された地図。パーティの現在位置と以前に訪れたことがある店の商品を見ることができる
コレクター図鑑	–	–	メイン:リーネ	入手したアイテムのデータが記載される図鑑
苗木	–	–	宝:地上軍拠点跡地	地上軍拠点跡地に施された封印を解くためのキーアイテム
炭	–	–	宝:地上軍拠点跡地	地上軍拠点跡地に施された封印を解くためのキーアイテム
ソーサラースコープ	–	–	メイン:ストレイライズ神殿	隠された仕掛けや宝箱の存在を調べる探知機。L2ボタンでドーム状の探知波を放つことができる
バイオチップ	–	–	宝:物資保管所	マスターキーの入ったコンテナを開けるための暗証装置
セルチップ	–	–	宝:物資保管所	マスターキーの入ったコンテナを開けるための暗証装置
ジーンチップ	–	–	宝:物資保管所	マスターキーの入ったコンテナを開けるための暗証装置
マスターキー	–	–	宝:物資保管所	飛行艇の完成に必要な物資が入ったコンテナを開けるための鍵
バイオキー	–	–	宝:物資保管所	飛行艇の完成に必要な物資が入ったコンテナを開けるための鍵
セルキー	–	–	宝:物資保管所	飛行艇の完成に必要な物資が入ったコンテナを開けるための鍵
かけら	–	–	宝:神のたまご(中層部)	デリスエンブレムのかけら。神のたまご(下層部)への入口を開くために必要となる
スコップ	1500	–	店:ハイデルベルグ	弓作りのサブイベントでチェルシーが必要としている雪かき道具。捨てられる貴重品

	名前	購入	売却	入手	備考
	ツルハシ	1500	—	店：ホープタウン	弓作りのサブイベントでチェルシーが必要としている井戸掘り道具。捨てられる貴重品
	トンカチ	1500	—	店：アクアヴェイル	弓作りのサブイベントでチェルシーが必要としている大工道具。捨てられる貴重品
	ノコギリ	1500	—	店：ノイシュタット	弓作りのサブイベントでチェルシーが必要としている大工道具。捨てられる貴重品
	カンナ	1500	—	店：スノーフリア	弓作りのサブイベントでチェルシーが必要としている大工道具。捨てられる貴重品
	まねきネコ	3000	—	店：アクアヴェイル	猫好きのおじさんが欲しがる置物。捨てられる貴重品
	クイズ本	—	—	宝：ホープタウン	ミニゲームのクイズをプレイするために必要となる本
	ベルセリウム	—	—	宝：トラッシュマウンテンほか	武具の材料となる特殊な鉱石。ハイデルベルグにいるウィンターズが加工してくれる
	スタンプカード	—	—	サブ：スタンプラリー（→P254）	定期船の各航路で配られている記念のスタンプ
	ポムポムの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとエステマの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	エステマの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとラナケアルの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	ラナケアルの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとドルゲニアの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	ドルゲニアの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとペンペンの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	ペンペンの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとオリオラの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	オリオラの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てるとチャラックの種を収穫できる。捨てられる貴重品
	チャラックの種	—	—	サブ：種育て（→P259）	リーネの畑で栽培する種。うまく育てると黄金の種を収穫できる。捨てられる貴重品
	黄金の種	—	—	サブ：種育て（→P259）	チェリク（現代4）にいるヘレンが、武器や防具と交換してくれる珍しい種。捨てられる貴重品
	ブラックダイア	—	—	宝：現代4フィールド（→P71）	アクアラビリンスの入口を開くために必要となる不吉な宝石（5個）
	ブラックパール	—	—	宝：現代4フィールド（→P71）	アクアラビリンスの入口を開くために必要となる不吉な宝石（5個）
	ブラックコーラル	—	—	宝：現代4フィールドほか（→P71）	アクアラビリンスの入口を開くために必要となる不吉な宝石（5個）
	トレカ	—	—	宝：アクアラビリンス	集めた枚数に応じて、スノーフリアのコレクターが武器や防具と交換してくれるトレーディングカード。捨てられる貴重品
	ジョニーの楽器	—	—	サブ：アクアラビリンス	マグナディウエスを倒したパーティにジョニーが渡す愛用の楽器。捨てられる貴重品

SLOT スロット

◆ 武器や防具に付加できるスロット効果は全部で88種類あり、各スロット効果にリファイン時の優先順位が設定されている。計画的なリファインを行なって、装備を強化しよう。

◆データの見方

NO.❶	スロット系統❷	スロットLV 1~2	3~4	5~6❸	7	8	効果❹
1	アタック系	アタック	パワー	ストレングス	フォース	マイティ	攻撃が(2+9×LV)増加

❶ NO.
スロットの優先順位。数値が小さいほど優先順位が低くなる。武具に同じレベルのスロット効果をふたつ付けた場合は、上下にある武具のスロット枠に優先順位の高いスロット効果が上へ、低いスロット効果が下へ付加される

❷ スロット系統
同一効果を持つスロットの系統名。スロット効果はレベルにより名称が変化するため、本書ではスロットのレベルが1の時の名称に「系」を付けることで、そのスロットの系統名としている

❸ スロットLV
レベルによるスロット効果の名称の変化

❹ 効果
そのスロットが持っている効果
LVはスロットレベルを示す

武器・防具スロット◆◆◆プラティナム系は即リファインしてスロットLVアップを狙おう

NO.	スロット系統	スロットLV 1~2	3~4	5~6	7	8	効果
1	アタック系	アタック	パワー	ストレングス	フォース	マイティ	攻撃が(2+9×LV)増加
2	フィート系	フィート	シャープ	ニンブル	プリシジョン	スリヴァー	命中が(3+3×LV)増加
3	スティール系	スティール	アーマード	プロテクト	ランパート	キャラペイス	防御が(4+6×LV)増加
4	イベイション系	イベイション	ダンシング	フラックス	インビジブル	マヌーヴァー	回避が(3+3×LV)増加
5	ナリッジ系	ナリッジ	ワイズマン	シンキング	クレバー	ウィズダム	知性が(3+3×LV)増加
6	ラビット系	ラビット	ハッピー	チャンス	ラック	フォーチュン	幸運が(5+4×LV)増加
7	トロール系	トロール	ウルヴァリン	ジャイアント	ビヒーモス	コロッサス	最大HPが(40+80×LV)増加
8	ムーン系	ムーン	セレネ	プラネット	アルテミス	ルナティック	SP回復が(3+3×LV)増加
9	マインド系	マインド	メンタル	トランキル	メディテイト	セレニティ	TP回復が(3+3×LV)増加
10	イーサー系	イーサー	コズミック	ウェルキン	ゾディアック	サンクタム	SP軽減が(3+3×LV)増加
11	ピクシー系	ピクシー	スプライト	ドライアド	レプラコーン	フェアリィ	TP軽減が(3+3×LV)増加
12	スペル系	スペル	パラダイム	リチュアル	アーケイン	ミスティ	詠唱速度が(3+3×LV)増加
13	エスケープ系	エスケープ	ダッシュ	ラナウェイ	スプリント	ヴァニシング	毎フレームの逃走速度に(2×LV)が加算される
14	ヒーリング系	ヒーリング	メディカル	カーミング	アンセム	ホーリィ	7.5秒ごとにHPが最大値のLV×1%回復する
15	マーシナリー系	マーシナリー	ウォリア	エリート	ジェネラル	マーシャル	戦闘終了時に確率でHPが+LV上昇。その戦闘で獲得した経験値が、装備者のレベルアップに必要な経験値量に近いほど確率は高くなる
16	スライト系	スライト	クラフトマン	ベテラン	エキスパート	アーティスト	アイテム使用時の硬直時間が(24−LV)÷24倍になる
17	マーチャント系	マーチャント	プライズ	ハイリワード	ウェルス	バウンティ	装備者が敵を倒すと、獲得ガルドがLV×2%増加する
18	トレジャー系	トレジャー	ファンタム	アバウンド	プレントリー	レガシー	装備者が敵を倒した場合のアイテム入手確率が(60+LV)÷60倍になる
19	オーサム系	オーサム	プレステージ	セイントリー	グローリアス	セイクリッド	装備者が敵を倒すと、獲得経験値がLV×2%増加する。戦闘中に装備を変更した場合は無効
20	デュエリスト系	デュエリスト	ドラグーン	チャンピオン	マスター	ベルセルク	対のスロットが＜確率効果＞の場合に、その効果の発生確率をLV×0.5%ぶん上昇させる
21	スクワイア系	スクワイア	ナイツ	パラディン	パトリオット	クルセイダー	対のスロット効果が実際のLVに(スクワイア系のLV／2)を加算したときのものになる。計算結果は8を最大値として小数点以下を切り上げ
22	プラティナム系	プラティナム	ミスリル	スターダスト	オリハルコン	メテオリック	戦闘終了時に対のスロットのLVが低確率で1上昇する

武器専用スロット ◆◆◆属性付加のスロットを付けるときは、よく考えたほうがいい

NO.	スロット系統	スロットLV					効果
		1～2	3～4	5～6	7	8	
23	ソイル系	ソイル	アース	ガイア	ノーム	マーテル	物理攻撃に地属性を付加。敵の地属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
24	ウォーター系	ウォーター	アクエリアス	トリトン	ウンディーネ	ポセイドン	物理攻撃に水属性を付加。敵の水属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
25	ファイア系	ファイア	フレア	シアリング	サラマンダー	イフリート	物理攻撃に火属性を付加。敵の火属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
26	ウィンディ系	ウィンディ	ゲイル	ゼファー	エアリアル	シルフィ	物理攻撃に風属性を付加。敵の風属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
27	ライト系	ライト	イルミネイト	ブリリアント	トゥインクル	フォトン	物理攻撃に光属性を付加。敵の光属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
28	ダスク系	ダスク	シルエット	シェイド	ダークネス	シャドウ	物理攻撃に闇属性を付加。敵の闇属性耐性×LV／8の割合で与えるダメージが補正される(割合がプラスなら軽減、マイナスなら増加)
29	ポイズン系	ポイズン	ノキサス	ヴェノム	エピデミック	プラギュー	物理攻撃ヒット時に5%の確率でスロットのLVと同じレベルの毒効果を敵に与える
30	パラライズ系	パラライズ	スパイダー	コカトリス	バシリスク	メデューサ	物理攻撃ヒット時に3%の確率でスロットのLVと同じレベルの麻痺効果を敵に与える
31	コールド系	コールド	フリーズ	アイスバーグ	グレイシャル	ステイシス	物理攻撃ヒット時に1.5%の確率でスロットのLVと同じレベルの凍結効果を敵に与える
32	ウィークン系	ウィークン	ディジーズ	ファイナー	ペインフル	ファティーグ	物理攻撃ヒット時に3%の確率でスロットのLVと同じレベルの衰弱効果を敵に与える
33	ハウリング系	ハウリング	バッシング	グロッギー	ストライク	ドライビング	物理攻撃ヒット時に3%の確率でスロットのLVと同じレベルの気絶効果を敵に与える
34	クリティカル系	クリティカル	ランページ	マーシレス	カーネイジ	ジェノサイド	クリティカルが(3+2×LV)増加
35	モスキート系	モスキート	ブラッディ	スナッチャー	サッキュバス	ヴァンパイア	物理攻撃ヒット時に6%の確率でHPが(4+LV)×1%回復
36	ファントム系	ファントム	スペクター	スピリット	ナイトメア	ヴァルバイン	物理攻撃ヒット時に3.5%の確率でTPがLVと同じだけ回復
37	ハーモニー系	ハーモニー	プレジャー	リリーヴ	パスタイム	リレントリー	装備者が敵を倒すとHPが最大値のLV×1%回復
38	メイジ系	メイジ	マジカル	ルーン	ワンダー	ストレンジ	装備者が敵を倒すとLV÷2のTPが回復
39	アサルト系	アサルト	トランプル	オンスロート	サヴェイジ	デッドリー	アタックレベルの経験値配分比率を(LV÷8)×25%増加
40	ガンビット系	ガンビット	エイミング	ファイン	ガイデッド	アキュレイト	スキルレベルの経験値配分比率を(LV÷8)×25%増加
41	マジカル系	マジカル	スローター	カタストロフ	ハルマゲドン	アポカリプス	マジックレベルの経験値配分比率を(LV÷8)×25%増加
42	ドリーム系	ドリーム	ファンタジー	ジェスター	アルルカン	ハーレクイン	チェインレベルの経験値配分比率を(LV÷8)×25%増加
43	スカウト系	スカウト	ブルーム	ヴィジョン	ユースフル	チアリング	継続効果発生時に、効果時間を（LV÷40)×100%増加させる
44	リザード系	リザード	ドレイク	ドラゴン	ワイアーム	バハムート	竜族に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
45	ブレイク系	ブレイク	クラッシュ	デストロイ	ハングアップ	デモリション	機械に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
46	ハウンド系	ハウンド	ビースト	プレデター	ベスティアル	スレイヤー	獣に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
47	ラプター系	ラプター	ハーピー	ペガサス	グリフィン	フェニックス	飛翼に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
48	オーガー系	オーガー	フィーンド	グレムリン	デビル	デーモン	悪魔に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
49	パペット系	パペット	ゴーレム	ガーゴイル	ガーディアン	ヴァリアント	無機物に分類されるモンスターに対して、与えるダメージがLV×10%増加する
50	カレージャス系	カレージャス	マジェスティ	パーフェクト	ハイパー	ファイナル	攻撃が4×LV、命中が2×LV増加
51	ロード系	ロード	エンペラー	カイザー	タイラント	ディアティ	攻撃が4×LV、クリティカルが2×LV増加
52	ワールド系	ワールド	ヘヴンズ	パラダイス	エルドラド	アルカディア	SP軽減とTP軽減がそれぞれ2×LVずつ増加
53	バサルト系	バサルト	マーブル	グラニット	ラーヴァ	レアメタル	攻撃が4×LV、最大HPが30×LV増加
54	アーデント系	アーデント	ファーヴァー	ジーラス	インプレス	アーネスト	詠唱速度とTP回復がそれぞれ2×LV増加
55	ダマスカス系	ダマスカス	ペルシャ	ロイヤル	アルカイック	エンシェント	攻撃が(50－装備者のレベル)×LV増加。ただし、装備者のレベルが50以上の場合は、攻撃がLVと同じだけ増加する

防具専用スロット◆◆◆複数のパラメータを上昇させるスロットが使いやすい

NO.	スロット系統	スロットLV					効果
		1~2	3~4	5~6	7	8	
56	アンチドート系	アンチドート	レストフル	キュアオール	コンフォート	フレグランス	毒状態の発生時にその効果をLV分軽減。ガード時には2.5%の確率でスロットのLVと同レベルの毒効果を敵に与える
57	ステップ系	ステップ	ヘイスト	アジリティ	スウィフト	エルヴン	鈍足状態の発生時にその効果をLV分軽減。ガード時には1.5%の確率でスロットのLVと同レベルの鈍足効果を敵に与える
58	ロッキング系	ロッキング	イージー	アクティブ	オプティマム	ファニー	麻痺状態の発生時にその効果をLV分軽減。ガード時には1.5%の確率でスロットのLVと同レベルの麻痺効果を敵に与える
59	ウォーミング系	ウォーミング	メルティング	ヒーティング	ソーイング	スタッフィ	凍結状態の発生時にその効果をLV分軽減。ガード時には1.5%の確率でスロットのLVと同レベルの凍結効果を敵に与える
60	リーディング系	リーディング	モラール	オーダー	フェイス	オーラ	衰弱状態の発生時にその効果をLV分軽減。ガード時には1.5%の確率でスロットのLVと同レベルの衰弱効果を敵に与える
61	ストロング系	ストロング	レジスト	コンシャス	エナジー	グッドウィル	気絶時間をLV÷16×100%軽減する
62	サバイバル系	サバイバル	バイタリティ	レジューム	リグロース	リバース	HPの現在値が50+50×LV以下になると、60分の1秒ごとにHPが1ずつ回復。ただし最大HPの半分を超えて回復することはない
63	ブラウン系	ブラウン	オーカー	タンジリン	トパーズ	アンバー	地属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
64	シアン系	シアン	ラピスラズリ	アクアマリン	サファイア	セルリアン	水属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
65	バーミリオン系	バーミリオン	クリムゾン	スカーレット	ルビー	カーネリアン	火属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
66	ストーム系	ストーム	ハリケーン	サイクロン	テンペスト	ディザスター	風属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
67	コーラル系	コーラル	アイボリー	アラバスター	クリスタル	ダイヤモンド	光属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
68	チャコール系	チャコール	カーボン	オニキス	アメジスト	エボニー	闇属性攻撃への耐性が(4+2×LV)増加
69	ボーン系	ボーン	スカル	スパイト	ドゥーム	カオティック	最後に受けた攻撃によるダメージをLV×1%軽減する
70	シケット系	シケット	ティンバー	フォレスト	シルヴァン	ティタニア	ガード時にSPが(1+0.25×LV)回復する
71	コットン系	コットン	ウーリー	フェザー	ベルベット	シルキー	ガード時にTPが(0.5+0.125×LV)回復する
72	リザルヴ系	リザルヴ	ディフェンス	ジャスティス	プライム	オベロン	ガード後に約2秒間、防御が(2+5×LV)%増加する
73	ガイザー系	ガイザー	インサイト	インスペクト	エンライト	ミラージュ	ガード後に約2秒間、回避が(2+5×LV)%増加する
74	ソーサラー系	ソーサラー	アデプト	メイガス	ウィザード	アバタール	ガード後に約2秒間、詠唱速度がLV×3%増加する
75	ファミリア系	ファミリア	ビレッジ	グラスプ	ハミリティ	ディヴォート	攻撃をガードした敵を倒した場合の獲得ガルドが、ガード回数×LVだけ増加する
76	ブロッキング系	ブロッキング	バランス	デクスタラス	タイアレス	スタビリティ	ダウン状態になった場合の行動不能時間をLV÷20×1%短縮する
77	ストライプ系	ストライプ	スウィート	プリティ	キューティ	ラブリィ	敵の攻撃を受けた場合の硬直時間がLV×60分の1秒短くなる
78	エランド系	エランド	エンジェル	ドミニオン	ケルビム	セラフィック	最後に受けた攻撃によるダメージが(LV+8)÷16×100% 回復。HP回復は60分の1秒ごとに1ずつ行われる
79	ソーンズ系	ソーンズ	リバウンド	レパルス	リヴェンジ	ウェイレイ	ガードストライクが可能になるSP量がLVと同じ値だけ増加する
80	フォージ系	フォージ	メイスン	ハーベスト	ウェルフェア	ミザリー	64以上のダメージを受けると、TPが(ダメージ量÷64)×LV÷8回復する
81	スキルフル系	スキルフル	ベイシス	オーネイト	ミラクル	ドレッド	防御が3×LV、回避が2×LV増加
82	マーシー系	マーシー	イグノランス	イノセンス	ヴォイド	シーア	運が3×LV、回避が2×LV増加
83	スター系	スター	ホロスコープ	ネビュラ	ギャラクシー	ユニヴァース	SP回復とTP回復がそれぞれ2×LVずつ増加
84	ワース系	ワース	メジャー	クオリティ	ワンダフル	エクセレント	防御が3×LV、最大HPが30×LV増加
85	フロード系	フロード	マジシャン	シャーマン	コンジャラー	ハーミット	TP軽減とTP回復がそれぞれ2×LV増加
86	プリズム系	プリズム	エレメンタル	リフレクト	エーテル	スペクトラル	知性と詠唱速度がそれぞれ2×LV増加
87	レデュース系	レデュース	レスポンス	アヴォイド	デフレクト	インヴァリド	パラメータを減少させる効果の発生確率を(30−LV)÷30に軽減する
88	アコライト系	アコライト	レクター	プリースト	クレリック	カーディナル	TP回復が4×LV増加し、7.5秒ごとにHPが最大値のLV÷2%回復する

スロットの系統索引

系統の優先順位順に掲載しているスロットデータから、目的の系統を探したい場合に利用しよう。系統名から優先順位のNo.を調べれば、お目当てのスロット効果をすぐ検索できる。

	系統名	No.
ア	アーデント系	54
	アコライト系	88
	アサルト系	39
	アタック系	1
	アンチドート系	56
イ	イーサー系	10
	イベイション系	4
ウ	ウィークン系	32
	ウィンディ系	26
	ウォーター系	24
	ウォーミング系	59
エ	エスケープ系	13
	エランド系	78
オ	オーガー系	48
	オーサム系	19
カ	ガイザー系	73
	カレージャス系	50
	ガンビット系	40
ク	クリティカル系	34
コ	コーラル系	67
	コールド系	31
	コットン系	71
サ	サバイバル系	62
シ	シアン系	64
	シケット系	70
ス	スカウト系	43
	スキルフル系	81
	スクワイア系	21
	スター系	83
	スティール系	3
	ステップ系	57
	ストーム系	66
	ストライプ系	77
	ストロング系	61
	スペル系	12
	スライト系	16
ソ	ソイル系	23
	ソーサラー系	74
	ソーンズ系	79
タ	ダスク系	28
	ダマスカス系	55
チ	チャコール系	68
テ	デュエリスト系	20
ト	ドリーム系	42
	トレジャー系	18
	トロール系	7
ナ	ナリッジ系	5
ハ	バーミリオン系	65
	ハーモニー系	37
	ハウリング系	33
	ハウンド系	46
	バサルト系	53
	パペット系	49
	パラライズ系	30
ヒ	ヒーリング系	14
	ピクシー系	11
フ	ファイア系	25
	ファミリア系	75
	ファントム系	36
	フィート系	2
	フォージ系	80
	ブラウン系	63
	プラティナム系	22
	プリズム系	86
	ブレイク系	45
	フロード系	85
	ブロッキング系	76
ホ	ポイズン系	29
	ボーン系	69
マ	マーシー系	82
	マーシナリー系	15
	マーチャント系	17
	マインド系	9
	マジカル系	41
ム	ムーン系	8
メ	メイジ系	38
モ	モスキート系	35
ラ	ライト系	27
	ラビット系	6
	ラプター系	47
リ	リーディング系	60
	リザード系	44
	リザルヴ系	72
レ	レデュース系	87
ロ	ロード系	51
	ロッキング系	58
ワ	ワース系	84
	ワールド系	52

FIELD DATA

フィールドデータ

地形の種類とモンスター分布

3Dフィールドのマップには様々な地形があり、場所ごとに違ったモンスターが生息している。ダンジョンのモンスターは固定されているが、3Dフィールドでは見えないエリア分けによってモンスターの分布が決められている。ここでは、そんな地形の状況や、モンスターの分布図を紹介。分布図では、ゲームで訪れる時代別に、モンスターの出現場所や、詳しいデータのページを地方ごとにまとめて掲載している。

フィールドでの出現分類

3Dフィールドでは大まかな地方ごとにエリア分けされており、そのエリアごとに出現するモンスターの傾向が決まっている。さらに、そのエリアの中でもモンスターとエンカウントした場所の地形によって、出現するモンスターの組み合わせが細かく設定されており、実際にはいくつかある組み合わせの中から、ランダムで出現モンスターが決まるようになっている。

地上でエリアの境目を歩く場合、どちらのモンスターが現れてもいいような装備、技や晶術の準備をしておこう。

地形の種類とグラフィック

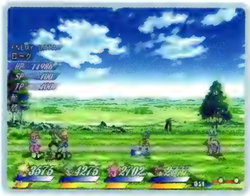
エンカウントした場所の地形は、3Dフィールドでのグラフィックで大まかな区別ができる。また、この地形は戦闘中の背景ともリンクしており、厳密な地形の判別はこれで可能だ。地形は全部で12種類あるが、どの世界にどのモンスターが存在するかは、P348からの分布データで確認してほしい。まずは、地形の外見と戦闘背景を紹介する。

橋が地形として区別されているのはセインガルドのみ。白雲の尾根にある木の橋は草原と同じ扱いになっている。

草原

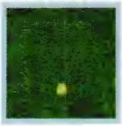
緑の草地でフィールドの基本地形。天地戦争以外すべての世界にある。

街道



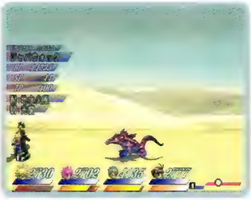
草原や雪原にある人通りの多い部分。エンカウント率が低い。

森



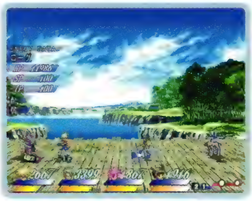
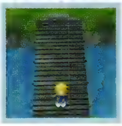
木に囲まれたエリアで、歩くと木の葉が散る。エンカウントしやすい。

砂漠



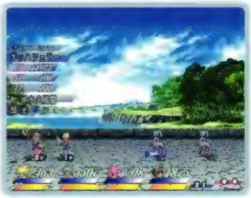
乾燥した砂地で、こちらは歩くと砂埃が舞う。カルバレイスのメイン地形。

橋(木)

木造の橋で、移動中は軋む音がする。エンカウント率は街道と同じ扱い。

橋(石)

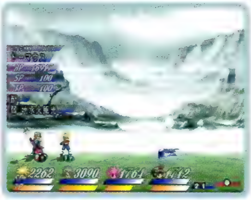
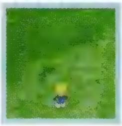


こちらは石造りの橋で、歩く音は高く響く。橋(木)と同じく街道扱い。

海岸

海辺の砂浜や浅瀬の地形。砂浜でも浅瀬でも戦闘中の背景は変わらない。

霧

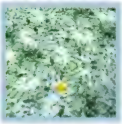



白雲の尾根特有の地形。霧の出ている草原、街道は霧地形に含まれる。

雪原

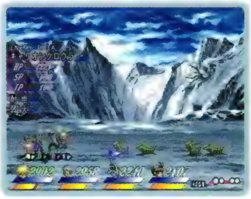
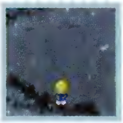
寒い地方の草原に相当し、歩くと足跡が残る。天地戦争時代のメイン地形。

森(雪)



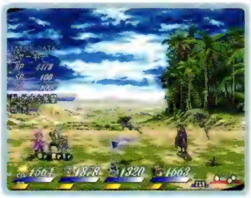
雪を被った森で、歩くと木の葉でなく雪が散る。エンカウント率はやはり高い。

雪原(山道)

改変現代のみにある地形で、光のほこらへと続く山道部分のこと。

荒野



草原が荒れ果てたような状態の場所。地形としては草原と大きな違いはない。

フィールドモンスター分布図

現代1～3

EVENT1～19
EVENT28～31
EVENT53～54

…セインガルド南部

草原／海岸／橋(木)／橋(石)／街道	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
森	
ウェアウルフ	P357
オウルベア	P359
オークロット	P359
コボルト	P364
チュンチュン	P370

…セインガルド南部・夜間

草原／海岸／橋(木)／橋(石)／街道	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
森	
ウェアウルフ	P357
オウルベア	P359
オークロット	P359
コボルト	P364
チュンチュン	P370

…セインガルド北部

草原／海岸／橋(木)／橋(石)／街道	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376
森	
ウェアウルフ	P357
オウルベア	P359
オークロット	P359
コボルト	P364
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376

…フィッツガルド

草原／霧／街道	
ウィッチ	P357
ストーアウォーム	P368
バウンサー	P375
バジリスク	P375
マンドレイク	P381
ルーンビートル	P384
森	
ストーアウォーム	P368
バジリスク	P375
パラサイトウィード	P375
マンドレイク	P381
ルーンビートル	P384
海岸	
ギガントード	P361
バジリスク	P375
マンドレイク	P381

…ファンダリア

草原／森	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
雪原	
ゲイズハウンド	P363
ザグナル	P365
スノウ	P368
ピヨピヨ	P377
森（雪）	
グレートオーク	P362
ゲイズハウンド	P363
ザグナル	P365
スノウ	P368
ビックフット	P376
ピヨピヨ	P377

10年後 1

EVENT20～27

…アイグレッテ周辺

草原	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376

森	
ウェアウルフ	P357
オウルベア	P359
オークロット	P359
コボルト	P364
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376

…カルバレイス南部

草原／森／砂漠	
アクババ	P354
コカドリーユ	P364
デザートフライ	P370
ポイズンテイル	P380
マンティコア	P381

海岸	
アクババ	P354
クラムボン	P362
コカドリーユ	P364
デザートフライ	P370
ランドタートル	P383

…カルバレイス北部

草原	
アクババ	P354
クレリック	P362
コカドリーユ	P364
センチュリオン	P369
デザートフライ	P370
バシュカー	P375
ポイズンテイル	P380
マンティコア	P381
モンク	P382

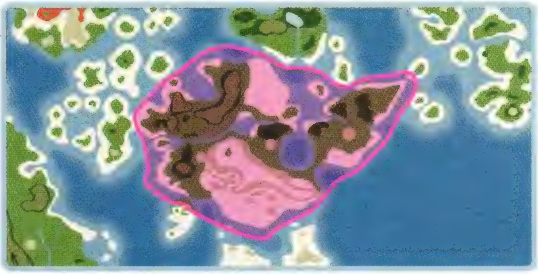
森	
アクババ	P354
コカドリーユ	P364
デザートフライ	P370
ポイズンテイル	P380
マンティコア	P381

海岸	
アクババ	P354
クラムボン	P362
コカドリーユ	P364
デザートフライ	P370
ランドタートル	P383

砂漠	
アクババ	P354
クレリック	P362
コカドリーユ	P364
サンドウォーム	P365
センチュリオン	P369
デザートフライ	P370
バシュカー	P375
ポイズンテイル	P380
マンティコア	P381
モンク	P382

改変現代

EVENT32～38



…改変現代

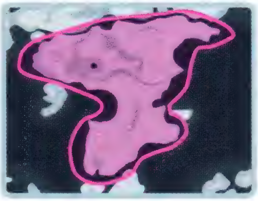
草原/海岸/砂漠/森(雪)/雪原(山道)/荒野	
キャリオンクロウラ	P361
ケライノー	P363
ノクターナルフライ	P374
ハスター	P375
バンダースナッチ	P376
ビヤーキー	P377
ラミア	P382

森	
キャリオンクロウラ	P361
ケライノー	P363
ジャンヴァバン	P366
ノクターナルフライ	P374
ハスター	P375
バンダースナッチ	P376
ビヤーキー	P377
ラミア	P382

雪原	
キャリオンクロウラ	P361
シーモンク	P366
ノクターナルフライ	P374
ハスター	P375
バンダースナッチ	P376
ビヤーキー	P377
ローレライ	P385

天地戦争

EVENT39～50



…天地戦争

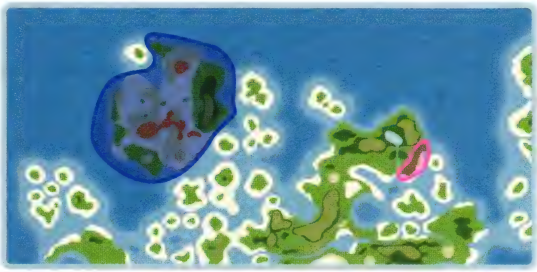
森	
アルラウネ	P355
エティン	P358
ドゥームトード	P371
ブロッブ	P379
リザードロード	P383

海岸	
アルラウネ	P355
エティン	P358
コーラルクラブ	P364
ドゥームトード	P371
ブロッブ	P379

雪原	
アヴェンジャー	P353
アルラウネ	P355
エティン	P358
ドゥームトード	P371
ブロッブ	P379
メイガス	P381

10年後2

EVENT55～59



…アイグレッテ周辺

草原	
ウェアウルフ	P357
コボルト	P364
スライム	P369
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376

森	
ウェアウルフ	P357
オウルベア	P359
オークロット	P359
コボルト	P364
チュンチュン	P370
パイクマン	P374
バンデット	P376

…カルバレイス

草原	
アーシーズ	P353
アクアンズ	P353
フレイミーズ	P379

森	
アクアンズ	P353
エアロス	P358
フレイミーズ	P379

海岸	
アーシーズ	P353
アクアンズ	P353
エアロス	P358

砂漠	
アーシーズ	P353
エアロス	P358
フレイミーズ	P379

現代4

EVENT60以降

…セインガルド

草原	
カーカー	P360
ジェントルマン′	P366
ナッハツェラー	P373
ノール	P374
ローグ	P384

森	
カーカー	P360
トレント	P373
ナッハツェラー	P373
ローグ	P384

海岸/砂漠/雪原/森(雪)/橋(木)/橋(石)/街道	
カーカー	P360
ナッハツェラー	P373
ノール	P374
ローグ	P384

…フィッツガルド

草原/霧	
アエロー	P353
ジュエルビースト	P366
ドーマウス	P372
ラーバウォーム	P382

森	
ジュエルビースト	P366
ラーバウォーム	P382
ラーバモス	P382

海岸	
アエロー	P353
ジェントルマン′	P366
ジュエルビースト	P366
ドーマウス	P372
ラーバウォーム	P382

…カルバレイス

草原/森/海岸	
グラディエーター	P362
デザートベリー	P371
ベルゼブル	P380
メデューサ	P381

砂漠	
グラディエーター	P362
ジェントルマン′	P366
ジャバウォック	P366
デザートベリー	P371
ベルゼブル	P380
メデューサ	P381

…ファンダリア

草原/雪原	
アルケミスト	P354
トゥルーマジック	P372
ドラゴントゥース	P372
ロストソウル	P385

森/森(雪)	
アルケミスト	P354
ウェンディゴ	P358
ジェントルマン′	P366
トゥルーマジック	P372
ドラゴントゥース	P372
ロストソウル	P385

…アクアヴェイル

雪原/森	
エニグマ	P358
サーヴァント	P365
サイレントキラー	P365
デカラビア	P370
ニャルラトホテプ	P373

海岸	
アダマントータス	P354
エニグマ	P358
クラーケン	P362
ジェントルマン′	P366
デカラビア	P370
ネレウス	P374

MONSTER モンスター

◆ 敵に関する知識は戦闘で勝つために不可欠だ。データを元に効果的な戦略を立て、モンスターと戦おう。データはボスと通常の敵に分けてそれぞれを50音順に掲載している。

◆データの見方

【通常のモンスター(P353～385)】

アーシーズ 1　◆種族◆ 精霊 2

LV	55	HP	9146	EXP	520	ガルド	361

攻 撃:1274　防 御:257　SP回復:58　SP軽減:98
知 性:167　命 中:17[illegible] 3 [illegible]P回復:61　防御軽減:78
回 避:158　幸 運:64　防御回数:9　重 量:2
特殊耐性:—
出 現:10 4 [illegible]2フィールド
落 カントリーウ[illegible] 5 [illegible]1%)
盗 — 6

属性防御(%) 7

地	水	火
+99	[illegible]	+33
風	[illegible]	闇
−86	+33	+33

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
突き	—	SP11	—
爪	地	SP17	—
エアプレッシャー	地	T[illegible] 8	詠唱時間160フレーム
—	—		—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アクアンズやフレイミーズとパーティを組んで出現し、前衛時には斬りと突き、後衛時には爪とエアプレッシャーで攻撃してくる。どちらかといえば後衛時に力を発揮するタイプのモンスターで、地中に突っ込んだ腕を攻撃対象の足下から突き上げる爪と、大ダメージを受ける恐れ 9 あるエアプレッシャーにしっかりと対応していきたい。爪の予備動作が見えたらガード、晶術を唱え始めたらその妨害というように、アーシーズの動きをよく見て素早く反応しよう。

【ボスモンスター(P386～391)】

ヴァサー 1　◆種族◆ 水棲生 2

LV	25	HP	6320
EXP	450	ガルド	525

攻 撃:136　防 御:300
知 性:49　命 中:140
回 避:125 3 幸 運:70
SP回復:150　SP軽減:27
TP回復:50　防御軽減:70
防御回数:32　重 量:5
特殊耐性:—
出 現: 4 ルシェイド地下水道
落 メンタル 5 ル(100%)
盗 — 6

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
−20	0	0	0	0	0

7

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP71	HPが30%以下になると使用。アクアブレスからの連携
アクアブレス	—	SP67	40%の確率でレベル4の凍結効果が発生
ハイドロブレス	—	SP25	詠唱時間8フレーム
バブルブラスト	—	SP100	—
スプラッシュ	水	TP50	—
—	—	—	—
—	—	8	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ダリルシェイド地下水道を脱出する直前に出現するボスモンスター(P198参照)。戦闘開始直後は頭突きとアクアブレスの2種類の技だけしか使ってこないが、HPが50%以下に減少するとバブルブラストが使用技に追加される。この段階ではアクアブレスの使用確率がもっとも高くなっている。さらに、HPが30%を下回ると頭突きが2段攻撃に変化し、アクア 9 スからハイドロブレスへの連携を始め、HPが25%以下になった場合には中級晶術のスプラッシュを1回だけ使用してくるという特徴もある。なお、アクアブレス、ハイドロブレス、バブルブラストの攻撃動作中は必ず武器攻撃をパリーされてしまう。晶術以外の攻撃では技を潰せないので、武器攻撃はしないでおとなしくガードで耐えておこう。

1 モンスター名

2 種族

種族的な分類を表わす。竜族、機械、獣、飛翼、悪魔、無機物に分類されるモンスターは、特定のスロット効果が付加された武器で攻撃を受けるとダメージが増加。また、戦闘でモンスターを倒すと1体につき1枚のレンズを落とすのだが、人に分類される敵はレンズを落とさず、神に分類される敵はレンズを100枚落とすという特徴がある

3 ステータス値

モンスターの能力値。記載されている数値は戦闘ランクがノーマル時のもので、LV、HP、攻撃、知性、命中、回避は戦闘ランクを変えることで値が増減する(P27参照)

LV	モンスターの強さの目安。獲得経験値の補正計算に使用される(P27参照)
HP	HPの最大値。戦闘開始時のHP量がこの数値になる
EXP	そのモンスターを倒した場合に入手できる経験値の基本値
ガルド	そのモンスターを倒した場合に入手できるガルドの金額
攻撃	晶術以外の攻撃で与えるダメージ量に関係する数値
防御	武器を使った攻撃で受けるダメージ量に関係する数値
知性	晶術で与えるダメージ量に関係する数値
命中	晶術以外の攻撃の命中率に関係する数値
回避	武器を使った攻撃の回避率に関係する数値
幸運	ステータス異常やステータス変化の発生率に関係する数値
SP回復	SPの回復力に関係する数値
SP軽減	SP消費の軽減量に関係する数値
TP回復	TPの回復力に関係する数値
防御軽減	武器攻撃を受けた場合のダメージの軽減率
防御回数	武器攻撃を連続でガードできる回数
重量	ダメージを受けた際のふき飛び量に関係する数値。0がもっともふき飛びやすく、数値が大きくなるにつれてふき飛び量が小さくなっていく
特殊耐性	アワーグラスによる時間停止とステータス異常に対する耐性を表わす。耐性がある異常はそのモンスターに発生することがない。略語は以下の意味を表わす 毒:毒　衰:衰弱　痺:麻痺　鈍:鈍足　凍:凍結　時:時間停止

4 出現場所

そのモンスターの主な出現場所

5 落

そのモンスターを倒すことで、戦闘終了時に落とす可能性があるアイテムを表わす。アイテム名のあとに続くカッコ内には、アームドエンチャントやスロット効果による修正を受けていない落とす確率の基本値を表記している

6 盗

カイルのアームドエンチャントのアイテム強奪で盗める可能性があるアイテムを表わす。アイテム名のあとに続くカッコ内には、アイテム強奪のレベルによる修正を受けていない盗める確率の基本値を表記している

7 属性防御

属性が付加された攻撃を受けた場合のダメージ量補正の基本値。数値がプラスの属性はダメージが軽減され、マイナスの属性はダメージが増加する

8 技データ

モンスターの使用する技に関するデータ。FOEを展開する敵に関しては、使用の有無も記載している。各FOEの詳細についてはP392のFOEデータを参照。データの表中の項目は以下の通り。

技名	技の名称
属性	攻撃に付加されている属性。ダメージ算出の際には、晶術が属性レベル8、晶術以外の攻撃が属性レベル4として計算される
消費	その技を使用した際の消費SPもしくは消費TPを表わす
備考	その技に関する使用条件や付加されている特殊効果、晶術の詠唱時間などの特記事項。詠唱時間の単位「フレーム」は1フレームが1／60秒を意味する

9 解説

そのモンスターの使用技や特徴、戦闘時の注意点などを説明している

アーシーズ

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
55	9146	520	361

攻撃：1274	防御：257	SP回復：58	SP軽減：98
知性：167	命中：172	TP回復：61	防御軽減：78
回避：158	幸運：64	防御回数：9	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+99	+33	+33
風	光	闇
−86	+33	+33

出現：10年後2フィールド
落：カントリーウェア（1%）
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
突き	—	SP11	—
爪	地	SP17	—
エアプレッシャー	地	TP21	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アクアンズやフレイミーズとパーティを組んで出現し、前衛時には斬りと突き、後衛時には爪とエアプレッシャーで攻撃してくる。どちらかといえば後衛時に力を発揮するタイプのモンスターで、地中に突っ込んだ腕を攻撃対象の足下から突き上げる爪と、大ダメージを受ける恐れがあるエアプレッシャーにしっかりと対応していきたい。爪の予備動作が見えたらガード、晶術を唱え始めたらその妨害というように、アーシーズの動きをよく見て素早く反応しよう。

アヴェンジャー

◆種族◆ 機械

LV	HP	EXP	ガルド
46	7011	286	277

攻撃：1234	防御：251	SP回復：71	SP軽減：87
知性：92	命中：175	TP回復：0	防御軽減：53
回避：117	幸運：13	防御回数：14	重量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+27	+13	+17
風	光	闇
+24	−67	0

出現：物資保管所
落：プレートメイル（2%）／デストロイヤー（1%）
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP9	—
強打	—	SP9	—
連携	—	SP15	—
二段攻撃	—	SP16	—
威嚇	—	SP0	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近してから斬るもしくは殴るという単純な攻撃パターンしか持っておらず、味方の前衛キャラクターだけでも対処は難しくない。強力な晶術を使うメイガスなどとパーティを組んでいる場合は、アクションエンチャントのふっ飛ばしなどでアヴェンジャーを後方に押しやる戦い方が有効だ。後衛にいるアヴェンジャーは威嚇動作しか行わないので、戦いを有利に進められるようになる。なお、アヴェンジャーは武器攻撃を必ずパリーできるバックステップを行うこともある。

アースエレメンタル

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
65	12119	691	501

攻撃：1918	防御：234	SP回復：77	SP軽減：71
知性：171	命中：166	TP回復：89	防御軽減：77
回避：128	幸運：50	防御回数：10	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+100	+55	+55
風	光	闇
−46	+55	+55

出現：神のたまご（中層部）
落：ジアースマント（8%）／マラカイトサレット（1%）
盗：ルーンボトル（4%）

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP15	—
突き	—	SP15	—
爪	地	SP24	—
エアプレッシャー	地	TP14	詠唱時間96フレーム
シリングフォール	地	TP20	戦闘ランクがハード以上でエアプレッシャーから連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アーシーズとよく似た姿をしているが、能力値的にはまったくの別モンスター。攻撃時や防御時のダメージ量に直結する攻撃力や、属性攻撃に対する耐性などのパラメータがこぞって高くなっている。使用する技と攻撃パターンはアーシーズとほぼ変わりがない。戦闘時には後衛時に使ってくる爪と晶術のエアプレッシャーへの対応に集中しよう。出現時にはアイスエレメンタル、ファイアエレメンタル、エレメントムースのいずれかとパーティを組んでいる。

アエロー

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
55	10661	476	336

攻撃：1489	防御：148	SP回復：49	SP軽減：83
知性：114	命中：178	TP回復：55	防御軽減：57
回避：189	幸運：45	防御回数：12	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
−54	0	0
風	光	闇
+67	0	0

出現：現代4フィールド
落：イチゴ（31%）／シャムシール（1%）
盗：シャムシール（4%）

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
キック	—	SP17	—
踏みつけ	—	SP15	—
翼	—	SP16	—
スラストファング	風	TP29	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

腕に翼を、脚にかぎ爪を持つ亜人。空を飛びながら攻撃対象に近づき、キックや踏みつけ、羽根を3方向に撃ち出す翼で空中から攻撃してくる。回避のパラメータ値が高いことから、こちらの武器攻撃はパリーされやすい。晶術でダメージを与えてのけぞっているところへ前衛キャラクターが武器で連続攻撃を仕掛けていく戦法で確実にダメージを与えていこう。また、後衛にいるアエローは、晶術のスラストファングを使ってくる。詠唱の邪魔も忘れずに行うこと。

アイスエレメンタル

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
65	10458	691	496

攻撃：1861	防御：213	SP回復：71	SP軽減：77
知性：176	命中：172	TP回復：80	防御軽減：81
回避：145	幸運：67	防御回数：9	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+55	+100	−46
風	光	闇
+55	+55	+55

出現：神のたまご（中層部）
落：アクアマント（8%）／サラサ（1%）
盗：ルーンボトル（4%）

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
蹴り	—	SP15	—
踏みつけ	—	SP17	—
泡	水	SP10	—
水柱	水	SP23	—
スプラッシュ	水	TP16	詠唱時間96フレーム
クラッシュガスト	水	TP20	戦闘ランクがハード以上でスプラッシュから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

ジャンプしてからの蹴りや踏みつけと、口から吐き出す飛び道具の泡で積極的に攻撃してくる。HPが50%以下になると攻撃パターンが変化して、水柱を出現させる攻撃も使うようになる。この水柱はアイスエレメンタルの前後に攻撃判定が発生するため、味方の隊列に割り込まれて複数の仲間が同時にダメージを受けないように気を付けたい。アイスエレメンタルのHPが50%を切ったら、後方へ押し返すように攻撃をしていこう。スプラッシュの詠唱妨害も忘れずに行うこと。

アクアンズ

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
55	8962	517	359

攻撃：1293	防御：231	SP回復：72	SP軽減：58
知性：181	命中：171	TP回復：98	防御軽減：63
回避：170	幸運：71	防御回数：8	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+33	+99	−86
風	光	闇
+33	+33	+33

出現：10年後2フィールド
落：ウェットスーツ（1%）
盗：—

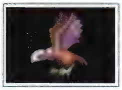
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
水柱	水	SP29	—
蹴り	—	SP19	—
踏みつけ	—	SP21	—
泡	水	SP13	—
スプラッシュ	水	TP21	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

HPが十分にあるときは水柱のみで攻撃を行うが、HPが50%以下まで減少するとジャンプからの蹴りや踏みつけ、口から浮き上がるような軌跡で吐き出す泡の、3種類に攻撃技が増加する。後衛にいる場合はスプラッシュを使用してくるので、味方の後衛キャラクターに晶術詠唱の妨害をさせておくといい。なお、アクアンズはクレイジーコメットから始まる一連の晶術連携のダメージを33%、秘奥義によるダメージを16%軽減するという特殊な耐性を持っている。

アクババ

◆種族◆ 飛翼



LV	22	HP	2512	EXP	62	ガルド	67
攻撃	333	防御	162	SP回復	66	SP軽減	71
知性	81	命中	127	TP回復	0	防御軽減	66
回避	121	幸運	8	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	−33	+41
風	光	闇
0	0	0

出現：トラッシュマウンテン

落：レモン(24%)／チュニック(1%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
爪	—	SP13	—
体当たり	—	SP14	—
クチバシ	—	SP13	—
羽根	—	SP14	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中を飛行する鳥のような姿のモンスター。前衛時の使用技は、爪、体当たり、クチバシの3種。後衛にいる場合は、ゆっくりと対象に近づいてから斜め下に向かって放射状に飛ばす3本の羽根を使用する。羽根は広い範囲に攻撃判定が発生するが、後衛からしか使ってこない技なので、3本すべてを食らって大ダメージを受ける危険性はほとんどない。アクババが羽根を撃ち出すタイミングで、操作キャラクターを自分から突っ込ませないようにだけ気をつけて戦おう。

アラストル

◆種族◆ 機械

LV	35	HP	4649	EXP	151	ガルド	121
攻撃	961	防御	128	SP回復	37	SP軽減	98
知性	38	命中	154	TP回復	0	防御軽減	66
回避	124	幸運	19	防御回数	6	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+49	+49	+49
風	光	闇
+49	+49	+49

出現：飛行竜

落：タマネギ(31%)／シミター(1%)

盗：ルーンボトル(4%)

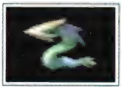
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP8	—
強打	—	SP8	—
連携	—	SP14	—
二段攻撃	—	SP14	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

射程の短い接近戦用の技しか持っていないため、基本的に苦戦するような相手ではない。ただし、アラストルは敵隊列の後衛にいる場合でも、自分の前にいるモンスターをすり抜けて最前衛へと出てくる好戦的な特徴を持っている。接近戦での押し合いに負けて戦闘フィールドの端へ追いつめられるとさすがに苦しくなってしまうため、味方の後衛キャラクターに晶術で援護をさせながら、前衛キャラクターが確実に連続攻撃を決めて押し返すことを心がけよう。

アスプ

◆種族◆ 爬虫類



LV	9	HP	731	EXP	13	ガルド	12
攻撃	131	防御	88	SP回復	32	SP軽減	76
知性	9	命中	99	TP回復	0	防御軽減	51
回避	91	幸運	41	防御回数	5	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	+16	−38
風	光	闇
0	0	0

出現：ダリルシェイド地下水道

落：オレンジグミ(21%)／ライフボトル(14%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP10	—
尾	—	SP10	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

所持している技は、攻撃対象と接近している場合に使う射程の短い突きと、尾の2種類のみで、後衛にいるときは攻撃してくることはない。味方の隊列の後方まで前衛キャラクターを下げて戦い、アスプのほうから1体ずつ近づいてくるように仕向ければ安全に倒すことができる。晶術を使ってくるスナークと同時に出現することもあるが、その場合はスナークが晶術を発動した直後に後退して、アクアスパイクの射程距離外までアスプをおびき寄せるといい。

アルケニー

◆種族◆ 亜人

LV	25	HP	2808	EXP	84	ガルド	75
攻撃	417	防御	158	SP回復	64	SP軽減	72
知性	89	命中	131	TP回復	0	防御軽減	68
回避	104	幸運	56	防御回数	7	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+62	0	−56
風	光	闇
0	0	0

出現：トラッシュマウンテン

落：ルーンボトル(4%)／バトルアクス(1%)

盗：パナシーアボトル(27%)

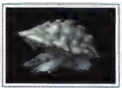
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
左前脚	—	SP12	レベル2の毒効果が23%の確率で発生
右前脚	—	SP11	レベル2の毒効果が23%の確率で発生
連携	—	SP21	レベル2の毒効果が23%の確率で発生
糸	—	SP15	—
エアプレッシャー	地	TP47	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には左前脚もしくは右前脚を使った単発ヒットの打撃と、両方の前脚で交互に攻撃する連携を使用する。一方、後衛にまわった場合は連携を使わなくなり、おしりから撃ち出す飛び道具の糸と晶術のエアプレッシャーで遠距離戦に対応してくる。前脚を使った攻撃を受けると味方キャラクターに毒の状態異常が発生する可能性があるため、少なくともアルケニーと接近戦をする味方の前衛キャラクターには、ポイズンチェックなどの予防アイテムを装備させておこう。

アダマントータス

◆種族◆ 水棲生物



LV	57	HP	10487	EXP	463	ガルド	252
攻撃	1442	防御	448	SP回復	99	SP軽減	41
知性	46	命中	184	TP回復	0	防御軽減	94
回避	12	幸運	21	防御回数	8	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+9	+10	+11
風	光	闇
+8	+12	+12

出現：現代4フィールド

落：イワシ(34%)／シーダースタッフ(1%)

盗：牛刀包丁(17%)

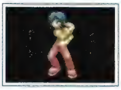
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP15	—
回転アタック	—	SP25	—
かみつき	—	SP40	—
ひっかき	—	SP54	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃対象と離れた位置にいる場合はかみつきとひっかき、密着するほどの至近距離にいる場合は体当たりと回転アタックで攻撃してくる。最大の特徴は武器攻撃に特殊な耐性を持っていることで、4ヒットするまで攻撃を受けてものけぞることがない。味方の前衛キャラクターが攻撃を仕掛けるときは、必ず晶術の援護をしておいたほうがいい。なお、アダマントータスが敵隊列の後衛にいる場合は、SPを消費しない威嚇として回転アタックを間合いに関係なく出してくる。

アルケミスト

◆種族◆ 人



LV	56	HP	10423	EXP	534	ガルド	387
攻撃	1421	防御	209	SP回復	90	SP軽減	49
知性	149	命中	164	TP回復	53	防御軽減	71
回避	148	幸運	76	防御回数	9	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+71	+71	+70
風	光	闇
+78	0	0

出現：現代4フィールド

落：リキュールボトル(24%)／シルバーケープ(3%)

盗：パナシーアボトル(19%)

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP25	—
突き	—	SP23	—
強化・TP回復	—	SP55	TPが34以下になると使用。TP回復が増加
エアプレッシャー	地	TP34	詠唱時間64フレーム
スプラッシュ	水	TP34	詠唱時間64フレーム
バーンストライク	火	TP36	詠唱時間64フレーム
スラストファング	風	TP36	詠唱時間64フレーム
—	—	—	—

後衛からの中級晶術による攻撃を得意とするモンスター。詠唱速度が非常に早いため、こちらから先手を取って晶術使用の邪魔をしないと、複数の味方が同時に大ダメージを受けることになる。近接戦闘用の打撃技はそれほど怖くはないので、味方の前衛キャラクターを敵の隊列に割り込ませて、アルケミストが打撃技のみを使うように仕向けてもいい。なお、戦闘ランクをハード以上にしている場合は、それぞれの中級晶術に昇華晶術を連携させてくるようになる。

アルジャーノン

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
26	2691	86	111

攻撃：391	防御：134	SP回復：91	SP軽減：24
知性：101	命中：114	TP回復：91	防御軽減：51
回避：126	幸運：92	防御回数：6	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+32	+43	−81
風	光	闇
−59	0	0

出現：トラッシュマウンテン

落 すじにく(34%)／サークレット(1%)

盗 チーズ(22%)

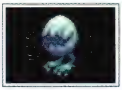
◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP28	—
かみつき	—	SP28	—
シッポ	—	SP30	—
シャイニングスピア	光	TP48	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

戦闘開始直後にFOEの−ゲーニウス−を展開してくる。さらに、前衛にいる場合はひっかき、かみつき、シッポで激しく暴れ、後衛にいる場合はシャイニングスピアを詠唱する。体が小さいことから、武器攻撃の連携をむやみに出しているだけでは、うまくヒットさせることができない。地面すれすれまで攻撃判定がある技を選んで使うこと。操作キャラクターがカイルなら、通常攻撃の斬りを3ヒットさせてから特技の爆炎剣や散葉塵などにつなげていくといい。

イースター

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
43	6543	252	208

攻撃：1178	防御：193	SP回復：68	SP軽減：69
知性：103	命中：161	TP回復：14	防御軽減：89
回避：156	幸運：27	防御回数：6	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+75	+76	+77
風	光	闇
+71	+70	+72

出現：スパイラルケイブ

落 レタス(34%)／ニットウェア(1%)

盗 土鍋(21%)

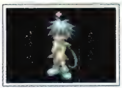
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ヘッドバット	—	SP10	—
キック	—	SP12	—
アッパー	—	SP13	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
霧	—	SP19	レベル4の衰弱効果が61%の確率で発生
イービルスフィア	闇	TP61	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ヘッドバット、キック、霧を使った接近戦が得意。後衛に位置している場合は晶術のイービルスフィアを唱えてくるほか、こちらがジャンプで近づくとアッパーで迎撃しようとする対応の柔軟さも持ち合わせている。衰弱状態を誘発する霧への対処として、味方の前衛キャラクターにウィークチェックなどの予防アイテムを装備させておこう。カイルの払い攻撃はイースターの体が小さいためにうまくヒットしないことが多い。連携は斬りや突き攻撃から始めること。

アルラウネ

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
39	5646	202	185

攻撃：971	防御：167	SP回復：71	SP軽減：82
知性：129	命中：177	TP回復：33	防御軽減：72
回避：141	幸運：101	防御回数：12	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+56	+62	−61
風	光	闇
0	0	0

出現：天地戦争フィールド

落 タマネギ(29%)／ブレスドリボン(1%)

盗 鉄のフライパン(28%)

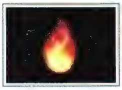
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
つる	—	SP11	—
ためパンチ	—	SP20	—
パンチ	—	SP8	—
花粉	—	SP21	レベル3の毒効果が56%の確率で発生
エアプレッシャー	地	TP34	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には3種類の近距離攻撃と、少し離れた位置から撃ち出す飛び道具の花粉で攻撃してくる。攻撃の動作自体は緩慢で対応は難しくないものの、高確率で毒状態を引き起こす花粉には注意しよう。前衛キャラクターには毒防止用のアイテムを装備させておくのがベストだ。花粉はゆっくりと山なりに飛んでくるので、腕に自身があるならダッシュで前進し、下をくぐって避けてもいい。戦闘中は、アルラウネが後衛時に使ってくるエアプレッシャーの詠唱妨害も忘れずに行うこと。

イグニスファッツァス

◆種族◆ 精神体



LV	HP	EXP	ガルド
22	2416	88	100

攻撃：358	防御：158	SP回復：41	SP軽減：61
知性：44	命中：128	TP回復：0	防御軽減：44
回避：121	幸運：16	防御回数：7	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	−55	+62
風	光	闇
0	0	0

出現：ヒートリバー

落 ニンジン(36%)／ワンド(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
炎上	—	SP10	—
火の玉	—	SP4	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

炎上と火の玉という2種類の攻撃を持つ。前衛時に使用する炎上は、体をひときわ燃え上がらせて攻撃する技で、動かずにその場で出すときもあれば、前進もしくは後退しながら出すこともある。イグニスファッツァスの体全体に攻撃判定が発生しているため、ウェポンスパークが起こりやすくなっている。むやみに武器を振り回さず、炎上をガードしてから反撃に移ろう。また、イグニスファッツァスが後衛にいる場合には、小さな火の玉を飛び道具として撃ち出してくる。

アンドラス

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
77	10809	931	521

攻撃：3508	防御：21	SP回復：38	SP軽減：88
知性：87	命中：281	TP回復：91	防御軽減：81
回避：244	幸運：24	防御回数：11	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+91	+92	+91
風	光	闇
−78	−96	+98

出現：アクアラビリンス

落 リリックセプター(3%)／リリックセプター(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP8	—
払い	—	SP9	—
両手	—	SP10	—
尻尾	—	SP12	—
シャドウエッジ	闇	TP21	詠唱時間64フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

ドラゴニュートやパンタグリュエルなどとパーティを組んで出現。空中を浮かんで移動する機動性の高いモンスターで、敵隊列の後衛にいてもほかのモンスターの頭上を飛び越えて最前列へとすぐさま移動してくる。また、後衛時に唱えてくるシャドウエッジもクセ者。食らってしまうとブラッディクロスを追加発動してくるため、合計ダメージは馬鹿にできない量になる。そこで、詠唱の妨害は優先的に行い、妨害が間に合わないようなら晶術防御を使いながら戦おう。

インクイジター

◆種族◆ 機械

LV	HP	EXP	ガルド
51	8707	423	311

攻撃：1548	防御：227	SP回復：82	SP軽減：62
知性：154	命中：188	TP回復：99	防御軽減：68
回避：147	幸運：87	防御回数：11	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−48	+56

出現：ダイクロフト(2)

落 レモングミ(16%)／クレセント(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
打撃	—	SP19	—
強打	—	SP19	—
連携	—	SP29	—
火炎	火	SP33	—
エクセキューション	闇	TP48	詠唱時間64フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には、単発ヒット技の打撃や強打に加えて、このふたつを連続で出す連携を使い、後衛時には地面に4つの火柱を発生させる火炎を使ってくる。また、こちらから光属性の晶術で攻撃すると、エクセキューションで反撃する。そのため、詠唱を阻止する自信があるならいいが、そうでない場合は操作をオートに設定している仲間が、勝手に光属性の晶術を唱えてしまわないように、デルタレイとプリズムフラッシャ、ディバインセイバーを使えないようにしておいたほうが無難だ。

インプ

◆種族◆ 悪魔

LV	HP	EXP	ガルド
29	3174	102	100

攻撃：687	防御：158	SP回復：42	SP軽減：69
知性：114	命中：124	TP回復：49	防御軽減：64
回避：126	幸運：52	防御回数：8	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+13	+12	+14	+17	−47	+64

出現：地上軍拠点跡地
落 キュウリ(33%)／ウォーハンマー(1%)
盗 ウォーハンマー(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP13	—
突き	—	SP21	—
蹴り	—	SP16	—
アクアスパイク	水	TP48	詠唱時間128フレーム
フリーズハンター	水	TP20	戦闘ランクがハード以上でアクアスパイクから連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空を飛んで移動する小悪魔。インプより前にいるモンスターの上を飛び越えて、最前衛へと移動してくるのがやっかい。攻撃対象に近づいたあとは、空中から斬りや突き、蹴りを使って攻撃を仕掛けてくる。前衛のモンスターの援護として、隊列の後方からアクアスパイクを唱えてくることもあるので、味方の後衛に晶術で詠唱の邪魔をさせることが必要だ。インプが詠唱を開始したら、マジックガードを行いやすいように、前衛のキャラクターを後ろへ引き気味にして戦ってもいい。

インペイラー

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
60	11029	608	444

攻撃：1821	防御：221	SP回復：70	SP軽減：78
知性：152	命中：248	TP回復：48	防御軽減：81
回避：148	幸運：91	防御回数：11	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+23	+22	+20	+20	+25	+25

出現：神のたまご(上層部)
落 スペクタクルズ(21%)／マラカイトサレット(1%)
盗 マラカイトサレット(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP13	—
薙ぎ払い	—	SP13	—
回転斬り	—	SP20	—
連携	—	SP31	—
強化・命中	—	SP22	命中が増加
ストームブリンガー	—	SP23	HPが50%以下になると使用
ヴォルテックヒート	風	TP52	詠唱時間88フレーム
—	—	—	—

突き、薙ぎ払い、回転斬りの単発打撃と、この3つを組み合わせる連携で積極的に攻めてくる。HPが最大値の50%以下になると使い始めるストームブリンガーは、手に持った矛を振り下ろすと同時に攻撃対象を貫通する射程の長い衝撃波を飛ばす技。矛による打撃部分は通常の防御が可能だが、衝撃波部分はマジックガードをしないと防げない。インペイラーがいったん下がって、矛を振り回すストームブリンガーの予備動作を見せたら、マジックガードを行う体勢を整えておこう。

ヴァルチャー

◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
10	881	18	12

攻撃：138	防御：104	SP回復：84	SP軽減：16
知性：24	命中：108	TP回復：0	防御軽減：64
回避：113	幸運：41	防御回数：5	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
−21	0	0	+32	0	0

出現：ハーメンツヴァレー
落 キウイ(38%)／カスク(2%)
盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
爪	—	SP58	—
体当たり	—	SP63	—
クチバシ	—	SP58	—
羽根	—	SP60	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には近距離攻撃用の爪、体当たり、クチバシを使い、後衛時には空中から斜め下に向かって飛ばす3本の羽根で攻撃してくる。空中を飛行しているが、自分の前にいるモンスターを飛び越して接近戦を挑んでくるような積極性はない。敵隊列の一番前にいるヴァルチャーから1体ずつ確実に仕留めていこう。ヴァルチャーの使用技はどれも消費SPが大きく、通常の防御にブレスガードを併用して持久戦に持ち込めば、ガードストライクで返り討ちにすることもたやすい。

ヴァルパイン

◆種族◆ 植物

LV	HP	EXP	ガルド
45	6407	309	167

攻撃：1212	防御：187	SP回復：66	SP軽減：81
知性：119	命中：154	TP回復：0	防御軽減：68
回避：127	幸運：26	防御回数：5	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+83	+72	−72	0	0	0

出現：外殻
落 タマゴ(30%)／シージボウ(1%)
盗 タイ(31%)

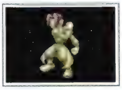
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
種	—	SP12	—
つる	—	SP16	—
花粉	—	SP11	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

隊列での位置に関係なく使用してくる飛び道具の種に加えて、前衛時は単発ヒットのつるを、後衛時はゆっくりとしたスピードで前方やや上方へ飛ばす花粉を使って攻撃してくる。ヴァルパインは体躯の小ささのわりに、攻撃を受けたときののけぞりポーズが大きい。体が小さいモンスターには低い位置まで当たり判定がある技で攻撃を加えるのが基本だが、このモンスターに関しては1発目さえ確実にヒットさせておけば、それ以降の連携に使う技をそれほど意識しなくても大丈夫だ。

ヴァンパイア

◆種族◆ 不死者



LV	HP	EXP	ガルド
53	9999	414	341

攻撃：1556	防御：158	SP回復：96	SP軽減：38
知性：186	命中：214	TP回復：77	防御軽減：66
回避：194	幸運：76	防御回数：11	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+64	+56	−54	+55	−76	+99

出現：カタコンベ
落 レモングミ(21%)／ゴシックマント(4%)
盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP22	4%の確率でHPが最大値の9%回復
斬撃	—	SP42	—
対空	—	SP21	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ナイフ	—	SP29	1体だけになると使用
火球	火	SP37	—
フォトンブレイズ	火	TP48	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時にはひっかきと斬撃で激しく攻撃を行い、後衛時には晶術のフォトンブレイズと2発の炎を前方に撃ち出す火球を使ってくる。斬撃の消費SPが大きいことから、放っておいてもガードストライクで敵の攻撃をはじき返せる場合が多い。ブレスガードを利用すれば、接近戦の争いで苦しい状況になることは無くなるはずだ。また、ヴァンパイアはSPを57消費して浮き上がりながらのバックステップを出すときがある。この動作中には武器攻撃を必ずパリーされてしまうので注意。

ヴァンパイアロード

◆種族◆ 不死者

LV	HP	EXP	ガルド
80	19999	991	1011

攻撃：3556	防御：8	SP回復：96	SP軽減：38
知性：287	命中：294	TP回復：77	防御軽減：66
回避：244	幸運：76	防御回数：11	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+74	+76	−74	+75	−96	+99

出現：闘技場
落 ウィッチドレス(3%)／ウィッチドレス(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP22	4%の確率でHPが最大値の12%回復
斬撃	—	SP42	—
対空	—	SP21	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ナイフ	—	SP29	1体だけになると使用
火球	火	SP37	—
ブラッディクロス	闇	TP24	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

ノイシュタットの闘技場でタッグバトルマニアを選択すると3回戦目に出てくるモンスター。使用する技はヴァンパイアと大差がなく、武器攻撃を必ずパリーする浮き上がるようなバックステップも使ってくる。ただし、パラメータの攻撃力がヴァンパイアよりも圧倒的に高くなっているため、ひっかきや斬撃などの物理攻撃に対する警戒はしておいたほうがいい。後衛からダッシュで近づいてきて行うひっかきや斬撃に不意を突かれないようにしよう。

ウィザード

◆種族◆ 機械

LV	HP	EXP	ガルド
49	7823	362	271

攻撃：925	防御：202	SP回復：46	SP軽減：66
知性：166	命中：147	TP回復：78	防御軽減：63
回避：139	幸運：21	防御回数：8	重量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+42	+41	+39
風	光	闇
+46	0	0

出現：18年前のダイクロフト

落 パイングミ(12%)／ドミネイトティアラ(1%)

盗 レモン(24%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP25	—
ブレス	—	SP30	—
ミサイル	—	SP14	—
爆弾	—	SP14	—
スプラッシュ	水	TP32	詠唱時間160フレーム
バーンストライク	火	TP32	詠唱時間160フレーム
インブレイスエンド	水	TP64	詠唱時間255フレーム
エンシェントノヴァ	火	TP64	詠唱時間255フレーム

前衛時には、ひっかきとブレスの近距離攻撃、やや射程の短い飛び道具のミサイルと爆弾で攻撃を仕掛けてくる。これらの攻撃だけなら味方の前衛キャラクターのみでも対処は可能だが、後衛時に唱えてくる晶術が問題となる。インブレイスエンドやエンシェントノヴァを唱えられると、一発でパーティが全滅させられる恐れがあるため、詠唱の妨害はきっちりと行おう。時には自分の操作しているキャラクターを、詠唱妨害のためだけに敵の隊列に割り込ませていくことも必要だ。

ウインドエレメンタル

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
65	10062	699	498

攻撃：1923	防御：176	SP回復：80	SP軽減：89
知性：177	命中：181	TP回復：77	防御軽減：88
回避：184	幸運：60	防御回数：8	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
−46	+55	+55
風	光	闇
+100	+55	+55

出現：神のたまご(中層部)

落 シルフィマント(8%)／マラカイトクラウン(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
左払い	—	SP14	—
右払い	—	SP13	—
回し蹴り	—	SP18	—
宙返り	—	SP11	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
払い連携	—	SP24	HPが50%以下になると使用
三龍旋	—	SP17	HPが50%以下になると使用
スラストファング	風	TP14	詠唱時間96フレーム
ヴォルテックヒート	風	TP20	戦闘ランクがハード以上でスラストファングから連携

接近戦を得意とするモンスター。前衛にいるモンスターを支援するために晶術のスラストファングを使うことはまれで、敵隊列中の位置に関わらずダッシュで近づき、左払いや右払い、回し蹴りなどで攻撃を仕掛けてくることのほうが多い。HPが最大値の50%を下回ると、使用技に払い連携と三龍旋が加わり、強烈な押しの強さを見せるようになる。また、こちらがジャンプで近づこうとすると、宙返りで迎撃してくるので気をつけること。

ウィッチ

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
16	1524	36	41

攻撃：168	防御：151	SP回復：71	SP軽減：51
知性：91	命中：108	TP回復：58	防御軽減：71
回避：119	幸運：78	防御回数：5	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+57	+58	+56
風	光	闇
+55	0	0

出現：現代1フィールド

落 ルーンボトル(4%)／メイス(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ほうきキック	—	SP14	—
剣	—	SP38	動作中に攻撃を当てるとレベル2の毒効果が発生
盾	—	SP29	—
フレイムドライブ	火	TP18	詠唱時間64フレーム
ストーンザッパー	地	TP24	詠唱時間96フレーム
ウィンドスラッシュ	風	TP24	詠唱時間96フレーム
アクアスパイク	水	TP24	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—

ほうきに乗って空中を移動する魔女。時折、バックダッシュで自ら距離を取ってフレイムドライブを詠唱することもあるが、前衛時は基本的に近接戦闘用のほうきキックと剣を主力攻撃としている。一方、後衛時の主力技は晶術のみ。使ってくるのは下級晶術ばかりだが、詠唱の妨害は必ず行うこと。なお、密着するほど接近すると、ウィッチはふっ飛ばし力の大きい盾を使って押し返してくる習性がある。密着することが多い連続攻撃の終わり際などは、必ずガード体勢を取ろう。

ウェアウルフ

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
7	641	9	12

攻撃：118	防御：87	SP回復：19	SP軽減：81
知性：24	命中：91	TP回復：0	防御軽減：64
回避：95	幸運：41	防御回数：3	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+24	−32
風	光	闇
0	0	0

出現：ラグナ遺跡

落 レタス(26%)／ポールアクス(1%)

盗 —

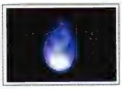
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP9	—
タックル	—	SP11	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦しか行えない完全な前衛タイプのモンスター。敵隊列の後衛に位置している場合は、威嚇ポーズを取るだけで攻撃は何もしてこない。パーティを組んで同時に出現する可能性があるスライムやコボルトなども、後衛にいると攻め手のないモンスターなので、最前衛にいるモンスターから1体ずつ倒していくことに専念すればいい。ウェアウルフはシナリオ序盤に遭遇するだけあってそれほど強くはない。操作キャラクターの連続攻撃を出す練習台にしてしまおう。

ウィルオウィスプ

◆種族◆ 精神体



LV	HP	EXP	ガルド
15	1416	35	36

攻撃：168	防御：130	SP回復：11	SP軽減：76
知性：28	命中：101	TP回復：0	防御軽減：51
回避：121	幸運：16	防御回数：5	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	−49	+52
風	光	闇
0	0	0

出現：オベロン社廃坑

落 チーズ (32%) ／ローブ (1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
炎上	—	SP8	—
炎	—	SP14	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近すると全身を燃え上がらせる炎上で攻撃を仕掛けてくる。炎上はその場で出すだけでなく、前進や後退しながら出すこともある。後衛時は小さな火の玉を前方に飛ばす飛び道具の炎を使用。イグニスファッツァスなどの炎の体をしたモンスターと同じく、前衛時に使ってくる炎上が全身を攻撃判定に変える技であるため、ウェポンスパークが発生しやすい。味方の後衛キャラクターに晶術を唱えさせて、敵がのけぞったところに前衛が斬りかかっていこう。

ウェアラット

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
9	684	14	18

攻撃：125	防御：96	SP回復：89	SP軽減：24
知性：11	命中：94	TP回復：0	防御軽減：83
回避：108	幸運：74	防御回数：4	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	−72
風	光	闇
0	0	0

出現：ダリルシェイド地下水道

落 チーズ(21%)／レイピア(1%)

盗 —

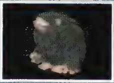
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP28	—
かみつき	—	SP28	—
シッポ	—	SP30	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ひっかきとかみつき、シッポという3種類の近距離用攻撃を使用する。隊列中での位置に関係なくこれらの技で攻撃を仕掛けてこようとするが、ウェアラットは自分の前にいるモンスターをすり抜けて移動することができないため、後衛時には攻撃対象へ近づくことができずに技を出すことなく前後にうろうろしているだけとなる。敵パーティの後衛として出現したウェアラットは無視して、最前衛にいるモンスターとの戦いに集中すればいい。

ウェンディゴ

◆種族◆ 獣



LV	58	HP	15497	EXP	551	ガルド	494
攻撃	2016	防御	235	SP回復	98	SP軽減	61
知性	66	命中	138	TP回復	0	防御軽減	84
回避	119	幸運	48	防御回数	16	重量	4

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+60	+98	−71
風	**光**	**闇**
+64	0	0

出現：現代4フィールド

落 しもふり(28%)／銅鍋(8%)

盗 すじにく(34%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP19	—
強打	—	SP16	—
ブレス	—	SP16	87%の確率でレベル5の凍結効果が発生
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

武器攻撃を当てても、4ヒットするまでのけぞらずに動いてくる。味方の後衛キャラクターに弱点を突く火属性の晶術で攻撃させてから、前衛が武器攻撃を仕掛けていくといい。敵が使用してくる攻撃はどれも接近戦用のもので、後衛にいるウェンディゴはその場で垂直に小さくジャンプする威嚇動作しか行わない。かまわず最前衛にいるモンスターに全戦力をつぎ込んで戦おう。さらに味方の前衛に、ブレス対策として凍結を防止するアイテムを装備させておけば体勢は万全だ。

エニグマ

◆種族◆ 水棲生物

LV	55	HP	9712	EXP	487	ガルド	302
攻撃	1508	防御	348	SP回復	86	SP軽減	71
知性	116	命中	186	TP回復	0	防御軽減	83
回避	89	幸運	99	防御回数	9	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	+96	−51
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現：現代4フィールド

落 マグロ(28%)／グリムグローブ(1%)

盗 カタール(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP9	—
かみつき	—	SP12	—
回転アタック	—	SP0	殻にこもった状態でのみ使用
水流	水	SP16	殻にこもった状態でのみ使用
スプラッシュ	水	TP71	詠唱時間48フレーム
クラッシュガスト	水	TP20	戦闘ランクがハード以上でスプラッシュから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

背中に乗せた殻に出入りを繰り返しながら、かみつきや払い、水流、回転アタックを使って攻撃を仕掛けてくる。敵隊列の後衛にいる場合は、晶術のスプラッシュを唱えることもあるので、戦闘中はエニグマの動きに注意して詠唱の妨害をしっかりと行っていきたい。なお、殻への出入りにはエニグマのパラメータを変化させる効果がある。殻に入る際にはSPを17消費して防御力が、殻から出るときにはSPを消費せずに、攻撃力が増加していることを覚えておこう。

エアロス

◆種族◆ 精霊

LV	55	HP	8612	EXP	518	ガルド	344
攻撃	1317	防御	197	SP回復	98	SP軽減	72
知性	174	命中	184	TP回復	61	防御軽減	54
回避	181	幸運	52	防御回数	10	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
−86	+33	+33
風	**光**	**闇**
+99	+33	+33

出現：10年後2フィールド

落 ウインドブレーカー(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
左払い	—	SP17	—
右払い	—	SP17	—
回し蹴り	—	SP22	—
宙返り	—	SP14	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
三龍旋	—	SP21	戦闘ランクがハード以上で1体だけになると使用
スラストファング	風	TP21	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦を好む前衛タイプのモンスターで、晶術のスラストファングは後衛時にときどき使用してくる程度。基本的に前衛時には歩いて、後衛時にはダッシュを使ってこちらに接近し、左右の腕を使った払いや回し蹴りで攻撃を仕掛けてくる。こちらのジャンプに反応して宙返りで迎撃してくることもあり、空中から強引に攻撃を仕掛けるのは危険だ。エアロスの攻撃をガードしてから、反撃の連携を叩き込んでいくような、返り討ち狙いの戦略で戦いを進めよう。

エリアルナイト

◆種族◆ 亜人

LV	49	HP	7462	EXP	353	ガルド	231
攻撃	1351	防御	197	SP回復	57	SP軽減	81
知性	167	命中	164	TP回復	64	防御軽減	78
回避	155	幸運	46	防御回数	9	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+26	+23	+21
風	**光**	**闇**
+27	+78	−82

出現：18年前のダイクロフト

落 ルーンボトル(2%)／カクテルドレス(1%)

盗 カクテルドレス(4%)

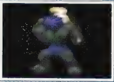
◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
回転斬り	—	SP17	—
刺突	—	SP18	—
デルタレイ	光	TP31	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

隊列のどこに位置しているかには関係なく、ほかのモンスターをすり抜けてこちらに近づき、回転斬りや刺突で積極的に攻撃を仕掛けてくる。相手の攻撃頻度が高いことから、味方の前衛キャラクターが武器攻撃だけでエリアルナイトを押し返すのは難しい。必ず後衛キャラクターに、晶術で援護をさせておこう。また、エリアルナイトが後衛にいる場合には、デルタレイによる攻撃を行ってくるほかに、こちらの攻撃力を低下させるFOEの－ラスティ・ネイル－を展開する場合がある。

エティン

◆種族◆ 亜人



LV	40	HP	7081	EXP	214	ガルド	168
攻撃	1392	防御	187	SP回復	91	SP軽減	2
知性	21	命中	184	TP回復	0	防御軽減	100
回避	138	幸運	16	防御回数	1	重量	4

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現：天地戦争フィールド

落 しもふり(28%)／バッシャー(1%)

盗 バッシャー(4%)

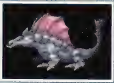
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP82	—
叩き	—	SP100	—
フルスイング	—	SP100	攻撃対象がガードを行っていると使用
二段叩き	—	SP100	HPが50以下になると使用
体当たり	—	SP100	—
タイラントメイス	—	SP100	攻撃対象がガードを行っていると使用
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—

接近戦用の技しか持たない、前衛タイプのモンスター。どの攻撃も消費SPが大きく、1～2回攻撃をするだけでSPが尽きてしまう。エティンは武器攻撃が3ヒットするまでのけぞらずに行動できるが、SPがすぐになくなることから、こちらも敵の攻撃にガードストライクで対抗できる。多少強引な戦い方になるが、相手の攻撃にはオートガードからのガードストライクの発動に期待して、前衛キャラクターはエティンがのけぞらなくても気にせずに連続攻撃を出し続けていけばいい。

エルダードラゴン

◆種族◆ 竜族



LV	25	HP	4012	EXP	107	ガルド	121
攻撃	412	防御	141	SP回復	76	SP軽減	26
知性	112	命中	133	TP回復	46	防御軽減	61
回避	88	幸運	47	防御回数	9	重量	5

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+36	+34	+31
風	**光**	**闇**
+26	+28	+29

出現：ヒートリバー

落 しもふり(34%)／サーベル(1%)

盗 すじにく(44%)

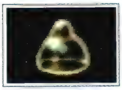
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP58	—
放り投げ	—	SP78	—
ブレス	—	SP82	—
火球	火	SP66	—
咆吼	—	SP98	防御が増加
エアプレッシャー	地	TP44	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

近づくと接近戦用のかみつきや放り投げ、ブレスを使用。離れている場合には口から水平に吐き出す飛び道具の火球、防御力を増加させる咆吼、晶術のエアプレッシャーを使ってくる。技の消費SPが大きく、SPは常に低くなりがち。ガードストライクの発動に期待して、味方の前衛を積極的に攻めさせていい。ただし、攻撃対象をエルダードラゴンの背後へ投げ飛ばす放り投げがあるので、仲間がこれを食らって孤立した場合は、隊列へ戻れるようにフォローしてやろう。

エレメントムース

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
65	12061	760	912

攻撃:2908	防御:81	SP回復:43	SP軽減:86
知性:212	命中:264	TP回復:0	防御軽減:88
回避:166	幸運:100	防御回数:11	重量:0

特殊耐性:—

出現:神のたまご(中層部)

落 ミラクルチャーム(1%)/ルーンボトル(4%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
+88	+88	+88
風	光	闇
+88	+66	+66

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP8	—
溶解	—	SP12	—
対空アッパー	—	SP9	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
投てき	—	SP5	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近時にはパンチと溶解を使い、離れた位置からは投てきを使って攻撃してくる。こちらからジャンプで近づくと、対空アッパーで迎撃しようとする対応も見せるが、総合的な戦闘能力は同じダンジョンに出現するほかのモンスターと比べると数段劣っている。そこで、戦闘時にはエレメントムースのことはひとまず無視しておいて、一緒にパーティを組んで出現する、アイスエレメンタルやウインドエレメンタルを先に叩いておいたほうが展開はラクになるはずだ。

エンジェルナイト

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
61	11629	581	411

攻撃:2056	防御:166	SP回復:88	SP軽減:61
知性:151	命中:187	TP回復:77	防御軽減:88
回避:189	幸運:94	防御回数:9	重量:1

特殊耐性:—

出現:神のたまご(下層部)

落 エビ(37%)/トーピード(1%)

盗 ホーリィボトル(22%)

属性防御(%)

地	水	火
+31	+31	+33
風	光	闇
+30	+91	−43

◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
回転斬り	—	SP22	—
刺突	—	SP24	—
シャイニングスピア	光	TP26	詠唱時間64フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中に浮かびながらほかのモンスターをすり抜けて移動し、近距離用の回転斬りと刺突をメインに攻撃を仕掛けてくる。後衛に位置している場合は、晶術のシャイニングスピアや、こちらの光属性攻撃への耐性を低下させるFOEの−ロスト・セラフィーも使用する。攻撃頻度が非常に高い好戦的なモンスターなので、味方の後衛キャラクターによる晶術の援護は不可欠。属性防御の弱点を突く闇属性のネガティブゲイトやエクセキューションなどの晶術で必ず攻撃させよう。

オウドゴッギー

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
30	4643	148	121

攻撃:850	防御:281	SP回復:59	SP軽減:82
知性:57	命中:168	TP回復:0	防御軽減:81
回避:121	幸運:62	防御回数:10	重量:4

特殊耐性:—

出現:飛行竜

落 レタス(35%)/グレートヘルム(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

属性防御(%)

地	水	火
+30	+31	−81
風	光	闇
+29	+33	+29

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP8	—
突き	—	SP12	—
踏みつけ	—	SP23	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛にいる場合は、頭部に生えている角を使った斬りや突き、前方にふわりとジャンプしてから体全体で押しつぶすような踏みつけを使い、後衛時には踏みつけのみを使って攻撃してくる。近距離用の物理攻撃しか持っていないため、苦戦を強いられるような相手ではない。敵パーティの構成しだいでは、ふっ飛ばしでオウドゴッギーを敵隊列の後衛に押しやり、後衛をこなせるモンスターのフォカロルやサマナーなどを先に倒してしまったほうがラクだ。

オウルベア

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
8	782	12	16

攻撃:121	防御:102	SP回復:24	SP軽減:74
知性:23	命中:86	TP回復:0	防御軽減:61
回避:67	幸運:51	防御回数:6	重量:3

特殊耐性:—

出現:現代1フィールド

落 すじにく(24%)/ロングソード(1%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
0	0	−10
風	光	闇
0	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP16	—
突き	—	SP16	—
かみつき	—	SP19	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

使用してくる攻撃は、払い、突き、かみつきの3種類。どれも前衛に位置している場合にのみ使う近接戦闘用のもので、後衛に位置している場合には威嚇動作しか行わない。この威嚇動作は両手を前に出すしぐさをするのだが、攻撃判定があるわけではない。オウルベアが後衛にいる場合は完全に無視してしまおう。ゲーム序盤に出現するモンスターなので、通常攻撃を3ヒットさせてから特技につなぐ連続攻撃をしっかり決めていけば、簡単に倒すことができる。

オーガ

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
24	3166	94	91

攻撃:484	防御:197	SP回復:51	SP軽減:52
知性:60	命中:119	TP回復:0	防御軽減:68
回避:108	幸運:72	防御回数:7	重量:4

特殊耐性:—

出現:ヒートリバー

落 バター(37%)/コルセスカ(1%)

盗 コルセスカ(4%)

属性防御(%)

地	水	火
0	−31	+54
風	光	闇
0	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP22	—
払い	—	SP17	—
フルスイング	—	SP30	攻撃対象がガードを行っていると使用
二段叩き	—	SP21	HPが50%以下になると使用
体当たり	—	SP24	—
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—

力まかせな近距離攻撃を得意とするモンスター。ほかのモンスターをすり抜けて移動できる能力があり、敵パーティの後衛として出現した場合にも、積極的に接近戦を挑んでくる。こちらのSPが50以下になると、武器攻撃に対してブレスガードを仕掛けてくる場合があり、戦闘中はSPの値に余裕を持って攻撃を行なうことが必要だ。また、オーガがフルスイングを出している最中は、武器攻撃を必ずパリーされてしまう。うかつに手を出さないように気をつけよう。

オークロット

◆種族◆ 植物

LV	HP	EXP	ガルド
9	937	14	19

攻撃:134	防御:101	SP回復:74	SP軽減:16
知性:31	命中:82	TP回復:67	防御軽減:57
回避:58	幸運:37	防御回数:4	重量:3

特殊耐性:—

出現:現代1フィールド

落 スペクタクルズ(38%)/レザーアーマー(1%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
+51	0	−48
風	光	闇
0	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP37	—
払い	—	SP56	—
ストーンザッパー	地	TP39	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

現代1のクレスタ周辺の森に出現。根っこを使った射程の短い叩きと払い、晶術のストーンザッパーで攻撃してくる。晶術は後衛から使ってくるが使用頻度は低く、またストーンザッパーで発生する石つぶては広範囲に散らばるので、ひとりのキャラクターが大きなダメージを受けるような恐れはない。後衛にいるオークロットはひとまず放置しておいて、オークロットと一緒に出現した、敵隊列の最前衛に位置しているモンスターから確実にしとめていこう。

オキュペテー

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
11	968	21	16

攻撃	144	防御	116	SP回復	40	SP軽減	76
知性	34	命中	94	TP回復	47	防御軽減	61
回避	103	幸運	45	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
−16	0	0
風	光	闇
+26	0	0

出現：ハーメンツヴァレー
落：リンゴ(36%)／グラディウス(1%)
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
キック	—	SP16	—
踏みつけ	—	SP19	—
翼	—	SP17	—
ウィンドスラッシュ	風	TP29	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

人と鳥の姿をあわせ持った怪鳥。空中を羽ばたきながら移動し、前衛時にはキック、踏みつけ、翼を使い、後衛時には晶術のウィンドスラッシュで攻撃してくる。翼は3枚の羽根を扇状に飛ばす飛び道具となっているので、オキュペテーに密着した状態でくらうと、羽根が3枚ともヒットしてしまう。かなりの量のダメージを受ける可能性があるが、使用する確率自体はそれほど高くない。恐れることなく味方の前衛キャラクターは積極的に攻撃を仕掛けていこう。

ガーゴイル

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
13	1179	28	33

攻撃	154	防御	114	SP回復	54	SP軽減	68
知性	21	命中	118	TP回復	34	防御軽減	62
回避	101	幸運	24	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+11	+12	+16
風	光	闇
+9	−56	+59

出現：ストレイライズ遺跡
落：ライフボトル(16%)／スケイルメイル(2%)
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
払い	—	SP11	—
両手	—	SP13	—
尻尾	—	SP16	—
ウィンドスラッシュ	風	TP67	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

晶術以外の攻撃はすべて近距離用の技となっている。後衛時の攻め手に欠けるようだが、実際には前にいるモンスターをすり抜けて接近戦に持ち込めるため、どんな間合いにも対応することができる。シナリオ上、味方のパーティがカイルとロニのふたりしかいない状態で戦うので油断は禁物。後衛時にTPが十分にある場合は必ずウィンドスラッシュを唱えてくるので、マジックガードに備えるか、晶術の発動にタイミングを合わせてバックステップやダッシュでかわそう。

オンルッカー

◆種族◆ 不定形・その他

LV	HP	EXP	ガルド
42	6127	244	179

攻撃	1227	防御	138	SP回復	81	SP軽減	38
知性	192	命中	158	TP回復	92	防御軽減	87
回避	157	幸運	67	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+51	+42	+39
風	光	闇
+48	0	0

出現：スパイラルケイブ
落：マグロ(27%)／グレネード(1%)
盗：ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP57	—
回転アタック	—	SP16	攻撃対象と密着時に使用
光線	—	SP23	—
フォトンブレイズ	火	TP48	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ワープを使って攻撃対象の目の前に移動する能力を備えた、空中に浮遊する目玉のモンスター。味方の隊列にワープ移動で割り込まれると、前衛キャラクターはSPの上限値などに悪影響が出るうえ、後衛キャラクターは晶術の詠唱をしている無防備なところに敵の攻撃を受けることになりかねない。前衛キャラクターの攻撃で、オンルッカーを戦闘フィールドの右端へ押し込んでいくような戦い方はやめて、後衛を守れる位置をキープしながら戦うように。

ガリアンソード

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
59	8683	522	364

攻撃	899	防御	177	SP回復	26	SP軽減	89
知性	148	命中	216	TP回復	0	防御軽減	69
回避	151	幸運	21	防御回数	11	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
−42	−41	−44
風	光	闇
−46	+41	+44

出現：神のたまご(下層部)
落：イカ(33%)／クレイモア(1%)
盗：ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP22	—
払い	—	SP29	—
回転斬り	—	SP5	攻撃対象と密着時に使用
斬り上げ	—	SP10	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中に浮かぶ、意志を持った剣のモンスター。自らの体を使った、斬りと払いで攻撃を仕掛けてくる。後衛にいる場合は、瞬間移動で味方の前衛キャラクターの目の前や背後へいきなりワープしてくるため、隊列を乱されやすい。操作キャラクターがおとりになって、隊列の最前衛でガリアンソードを引きつけ、そこを後衛の仲間に晶術でまとめて攻撃させよう。この際、晶術を唱えるのを邪魔されないように、味方をひとり中衛キャラクターにして、後衛を守らせておくといい。

カーカー

◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
55	10016	471	349

攻撃	1442	防御	113	SP回復	58	SP軽減	69
知性	91	命中	186	TP回復	0	防御軽減	73
回避	199	幸運	22	防御回数	9	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

出現：現代4フィールド
落：すじにく(32%)／ディヴァインクレスト(1%)
盗：ライス(30%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
つっつき	—	SP14	—
体当たり	—	SP36	—
羽ばたき	—	SP42	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃を行ってくるのは前衛として攻撃対象と接近している場合のみで、後衛時には威嚇動作しかしてこない。使用してくる技のうち、予備動作の少ない打撃のつっつきは対処しきれないとしても、ゆっくりと垂直に飛び上がる動きから始まる体当たりと羽ばたきは確実にガードできるように集中しよう。腕に自信があるなら、飛び上がる予備動作にすかさず斬りかかっていくのも効果的だ。カーカーの小さな体にも当てやすい、通常攻撃の斬りから連携を叩き込もう。

ガルガンチュア

◆種族◆ 不定形・その他

LV	HP	EXP	ガルド
82	20156	982	601

攻撃	3132	防御	712	SP回復	21	SP軽減	88
知性	201	命中	212	TP回復	0	防御軽減	77
回避	52	幸運	32	防御回数	17	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
−93	−90	−98
風	光	闇
−92	−90	−93

出現：アクアラビリンス
落：グリムブレード(3%)／グリムプレート(1%)
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP13	—
突き	—	SP13	—
払い	—	SP16	—
ふっ飛ばし	—	SP17	—
連続攻撃	—	SP30	HPが50%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦を得意とするモンスターで、後衛にいる場合でも前にいるモンスターをすり抜けて最前衛へと出てくる。連続でヒットする技はHPが50%以下になると使用する連続攻撃しか持っておらず、基本的にはガードしてから反撃を行っていけば、攻撃をパリーされない限り苦戦するようなことはない。なお、戦闘ランクがハード以上の場合は、ガルガンチュアの連続攻撃の最後に多段ヒットする連携が追加される。連続攻撃の開始部分のガードを失敗しないように注意すること。

ガルム

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
37	8641	381	272

攻撃:1218	防御:217	SP回復:19	SP軽減:81
知性:48	命中:191	TP回復:76	防御軽減:74
回避:185	幸運:41	防御回数:8	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
0	−81	+92	0	0	0

出現: 未開の森

落 マクシミリアン(1%)

盗 —

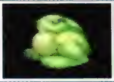
◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP9	—
体当たり	—	SP11	—
ヴォルテックヒート	風	TP47	詠唱時間56フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ほかのモンスターとパーティを組むことがなく、必ず単体で出現する。効果範囲に入ってきた相手に、麻痺を発生させるFOEの−ショックスパイクーを使ってくるので、味方の前衛キャラクターにはパラライズチェックなどの予防アイテムを装備させたほうがいい。麻痺対策さえできていれば、接近戦を仕掛けて難なく倒すことができる。また、ガルムにはヴォルテックヒートを唱える前に必ずバックダッシュをする習性がある。すぐに追いかけていって、詠唱の邪魔をしよう。

ギガントード

◆種族◆ 水棲生物



LV	HP	EXP	ガルド
15	1504	32	34

攻撃:198	防御:144	SP回復:41	SP軽減:82
知性:34	命中:114	TP回復:0	防御軽減:74
回避:105	幸運:41	防御回数:4	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
0	+52	−47	0	0	0

出現: 闘技場

落 ホーリィボトル(13%)/スケイルメイル(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP9	—
跳び蹴り	—	SP13	—
ふくらむ	—	SP20	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛に位置している場合のみ力を発揮できる接近戦専門のモンスターで、後衛にいると威嚇以外の行動は何もしてこない。味方の前衛キャラクターを敵の隊列に割り込ませていくような無茶はしないで、最前衛にいる敵を1体ずつ確実に倒していくことに集中しよう。一気に片づけてしまいたいなら、前衛キャラクターによる連続攻撃で、最前衛のモンスターごと敵パーティを戦闘フィールドの右端まで押しやり、後衛キャラクターが晶術でまとめて攻撃すればいい。

カワンチャ

◆種族◆ 不死者

LV	HP	EXP	ガルド
30	3462	103	81

攻撃:751	防御:209	SP回復:71	SP軽減:92
知性:97	命中:151	TP回復:44	防御軽減:54
回避:114	幸運:37	防御回数:10	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	−64	+78

出現: 地上軍拠点跡地

落 アップルグミ(36%)/カトラス(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
払い	—	SP12	—
連携	—	SP32	—
双刀連携	—	SP23	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが20以下の場合に使用
シャドウエッジ	闇	TP38	詠唱時間128フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがハード以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—

両手に持った剣を使って戦う、前衛タイプのモンスター。接近時には、斬り、払い、連携といった近距離攻撃に加え、こちらのSP量を見極めたうえでブレスガードを使用してくる。操作キャラクターがカイルやロニだったら、攻めすぎによるSP不足に注意しよう。カワンチャが後衛にいるときは、攻撃判定のない挑発ポーズをとることがほとんどだ。ときどき晶術のシャドウエッジを唱えてくる場合もあるが、それほど警戒する必要はない。

ギャザー

◆種族◆ 不定形・その他

LV	HP	EXP	ガルド
25	2821	86	75

攻撃:391	防御:151	SP回復:24	SP軽減:84
知性:112	命中:126	TP回復:0	防御軽減:87
回避:117	幸運:37	防御回数:4	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	−77	+77

出現: トラッシュマウンテン

落 ジャガイモ(36%)/クロスヘルム(1%)

盗 鉄鍋(16%)

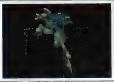
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP25	—
光線	—	SP11	—
回転アタック	—	SP7	攻撃対象と密着時に使用
フォトンブレイズ	火	TP48	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

体当たり攻撃を中心に、密着するほどの接近戦では回転アタック、間合いが中間距離なら飛び道具の光線というように多彩な攻めを見せる。中でも特に警戒しておきたいのは、後衛から使ってくる晶術のフォトンブレイズ。ギャザーが3、4体でパーティを組んでいるときには、HPに余裕のあった味方がこの晶術の連発であっさりとやられてしまうことも少なくない。仲間が戦闘不能になって劣勢になる前に、惜しまずに回復アイテムを使ってしまおう。

ギーク

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
41	6429	246	189

攻撃:1264	防御:141	SP回復:89	SP軽減:16
知性:178	命中:121	TP回復:86	防御軽減:89
回避:167	幸運:47	防御回数:8	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	0	0

出現: スパイラルケイブ

落 イカ(28%)/グランドヘルム(1%)

盗 タコ(21%)

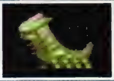
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP62	—
突き	—	SP62	—
斬り	—	SP62	—
蹴り	—	SP76	HPが50%以下になると使用
強化・攻撃	—	SP100	HPが50%以下になると使用。攻撃が増加
シリングフォール	地	TP41	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には接近戦用の払い、突き、斬りを使い、後衛時には晶術のシリングフォールで攻撃してくる。単発ヒットしかしないギークの接近戦用の技を怖がる必要はない。前衛のキャラクターを積極的にギークへ突っ込ませていこう。ギークは空中に浮かんで移動しているが、体がそれなりに大きいので武器攻撃が当たりにくいということはない。また、ギークが後衛時に使ってくるシリングフォールは、味方の後衛キャラクターの晶術で詠唱を妨害させておくこと。

キャリオンクロウラ

◆種族◆ 甲殻類



LV	HP	EXP	ガルド
32	4221	158	111

攻撃:854	防御:166	SP回復:82	SP軽減:41
知性:83	命中:154	TP回復:0	防御軽減:66
回避:130	幸運:57	防御回数:9	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火	風	光	闇
+56	0	−41	0	0	0

出現: 改変現代フィールド

落 ミックスグミ(21%)/オールディバイド(5%)

盗 ミラクルグミ(1%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP18	—
シッポ	—	SP21	—
針	—	SP25	68%の確率でレベル3の毒効果が発生
糸	—	SP16	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦では頭突きとシッポが攻撃の中心。攻撃のヒット時に高確率で毒効果が発生する針は、こちらがジャンプしなければ出してくることはない。毒の防止アイテムを装備していないのなら、ジャンプを使わずに地上だけで戦いを行うこと。キャリオンクロウラが後衛にいる場合は、飛び道具の糸を口から吐き出してくる。糸の飛ぶスピードは非常に速く、見てからガードするのはほぼ不可能だ。好き勝手に糸を吐かせないよう、後衛の仲間に晶術で断続的に攻撃させておこう。

クラーケン

◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
58	14804	473	267

攻撃:1827 防御:257 SP回復:78 SP軽減:82
知性:81 命中:214 TP回復:0 防御軽減:72
回避:147 幸運:78 防御回数:9 重量:4
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+38	+89	−72
風	**光**	**闇**
+41	0	0

出現:現代4フィールド
落 イカ(34%)／ディヴァインクレスト(1%)
盗 ディヴァインクレスト(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP20	—
叩き	—	SP21	—
つかみ	—	SP24	—
スミ	—	SP16	—
強化・攻撃	—	SP26	攻撃が増加
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—

2本の巨大な触手を使って、叩きや突きなどの打撃技や多段ヒットするつかみで攻撃してくる。クラーケンに押し負けて戦闘フィールドの端に追いつめられると、射程の長い突きで後衛の仲間までダメージを受ける恐れがある。味方の前衛キャラクターがしっかりと連続攻撃を決めて押し気味に戦いを進めていこう。クラーケンが後衛にいる場合は挑発ポーズをとることがほとんどだが、能力値を増加させる強化・攻撃や、飛び道具のスミを使ってくることもある。

グレートオーク

◆種族◆ 植物

LV	HP	EXP	ガルド
18	2381	48	41

攻撃:301 防御:161 SP回復:44 SP軽減:34
知性:81 命中:128 TP回復:67 防御軽減:64
回避:107 幸運:37 防御回数:8 重量:3
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+62	+31	−53
風	**光**	**闇**
+33	+29	+27

出現:現代1フィールド
落 ミックスグミ(39%)／スタッフ(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP18	—
払い	—	SP27	—
花粉	—	SP33	HPが50%以下になると使用
マシンガン	—	SP17	HPが75%以下になると使用
ストーンザッパー	地	TP29	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

HPが十分にあるうちは、近距離攻撃の叩きと払い、遠距離攻撃のストーンザッパーが主力攻撃。さらに前衛時なら、HPが50%以下になると花粉が、後衛時ならHPが75%以下になるとマシンガンが攻撃技に加わる。グレートオークがSPを41消費して、体に積もっている雪を振り落とす動作を行ったら、これらの技を使うようになる前兆だ。これにともない体のグラフィックも変化しているので、葉の部分が緑か白かで、使用技が追加されたかどうかを判断できる。

グラディエーター

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
56	12862	511	323

攻撃:1702 防御:231 SP回復:67 SP軽減:77
知性:48 命中:177 TP回復:0 防御軽減:75
回避:153 幸運:31 防御回数:14 重量:3
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
−43	−42	−41
風	**光**	**闇**
−40	0	0

出現:現代4フィールド
落 リンゴ(32%)／シャムシール(1%)
盗 アップルグミ(24%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP14	—
斬り	—	SP15	—
連続斬り	—	SP31	—
居合斬り	—	SP17	HPが50%以下になると使用
ブレイズ	—	SP23	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

必ず単体で出現し、手にした大剣を武器に接近戦を挑んでくる。グラディエーターの攻撃をガードしてから反撃に移れば苦戦することはないが、戦闘ランクをハード以上にしている場合は、一撃でガードブレイクを引き起こすブレイズに気をつけること。この攻撃中は、こちらから武器で攻撃しても絶対にパリーされてしまうため、バックステップなどで攻撃をさけることが必要だ。なお、ブレイズは連携として連続斬りの最後に追加される技だが、1回だけ単独で出すこともある。

グレムリン

◆種族◆ 悪魔

LV	HP	EXP	ガルド
8	574	12	21

攻撃:128 防御:89 SP回復:22 SP軽減:69
知性:14 命中:84 TP回復:29 防御軽減:64
回避:92 幸運:12 防御回数:4 重量:1
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	−37	+44

出現:ラグナ遺跡
落 すじにく(23%)／ポールアクス(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP13	—
突き	—	SP20	—
蹴り	—	SP16	—
フレイムドライブ	火	TP54	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空を飛んで移動する悪魔族の一員。射程の短い単発ヒット技が得意で、斬りや突き、キックを使って接近戦を仕掛けてくる。後衛時には晶術のフレイムドライブを使うこともできるが、TPの消費が大きい。そのため、戦闘開始から2回使ってしまうと、もう1度使用できるくらいにTPが回復するまで、かなりの時間が必要となる。後衛でグレムリンが出現した場合は、フレイムドライブを2回使うまで防御重視で耐えてから反撃に移り、TPが回復する前に片づけてしまおう。

クラムボン

◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
21	2482	64	61

攻撃:342 防御:181 SP回復:67 SP軽減:69
知性:24 命中:130 TP回復:0 防御軽減:81
回避:111 幸運:78 防御回数:7 重量:2
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
0	−37	+54
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現:10年後1フィールド
落 イチゴ(37%)／ハンターボウ(1%)
盗 イチゴ(55%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP11	—
突き	—	SP12	—
払い	—	SP15	—
泡	—	SP19	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

使用してくる攻撃はどれも射程の短い単発ヒットの技のみで、味方の前衛キャラクターだけでも十分に対処できる。後衛の仲間が晶術で援護していれば、さらに簡単に倒すことが可能だ。後衛にいるクラムボンはその場で泡を吐いて威嚇してくるが、射程が短すぎてこちらに危害が加わることはない。敵パーティの最前衛に出てくるまで完全に放置してしまってもいい。余力があるなら前衛に出てくる前に、晶術で攻撃してHPを削っておくのも効果的だ。

クレリック

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
24	2586	75	64

攻撃:384 防御:167 SP回復:31 SP軽減:84
知性:104 命中:138 TP回復:38 防御軽減:64
回避:124 幸運:74 防御回数:7 重量:2
特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+8	+9	+11
風	**光**	**闇**
+7	+67	−55

出現:10年後1フィールド
落 ライフボトル(18%)／ブリット(1%)
盗 ブリット(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP12	—
弓矢	—	SP13	—
束ね撃ち	—	SP13	—
止水	火	SP13	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
ウィンドスラッシュ	風	TP36	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

弓を使った中間距離からの飛び道具と、晶術のウィンドスラッシュを使用する。敵隊列の中衛から後衛に位置している場合に力を発揮するタイプで、モンクやバシュカー、センチュリオンと、同じパーティの後衛として出現した場合、プレッシャーはかなりのものがある。その反面、接近戦に持ち込めば、払いなどの貧弱な攻撃しかできなくなる。接近戦を得意とするカイルやロニを操作しているなら、ジャンプで敵パーティの前衛を飛び越えてクレリックに突撃させるのも効果的だ。

グレンデル

◆種族◆ 不定形・その他

LV 45 HP 9551 EXP 291 ガルド 184

攻 撃：1512	防 御：51	SP回復：67	SP軽減：86
知 性：61	命 中：228	TP回復：0	防御軽減：63
回 避：212	幸 運：76	防御回数：11	重 量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+62	−78
風	光	闇
0	−81	+62

出 現：スパイラルケイブ

落 キュウリ(24%)／ゴシックソード(2%)

盗 しもふり(20%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP14	—
かみつき	—	SP14	—
払い	—	SP17	—
ふっ飛ばし	—	SP18	—
連続攻撃	—	SP32	HPが50%以下になると使用
強化・防御	—	SP32	防御が増加
—	—	—	—
—	—	—	—

突き、払い、かみつき、ふっ飛ばしは単発ヒットの攻撃で、多段ヒットする技は連続攻撃のみ。ダッシュで接近してきた場合は必ずかみつきか連続攻撃のどちらかを仕掛けてくる。安全を第一に考えるならガード後に反撃を行い、キャラクターの操作に自信があるなら、タイミングよく斬りかかってグレンデルの攻撃を潰してしまうといい。なお、通常の連続攻撃は4段の技だが、戦闘ランクをハード以上にすると多段ヒットの両手突きが連携の最後に追加される。

ケライノー

◆種族◆ 亜人

LV 35 HP 4468 EXP 162 ガルド 146

攻 撃：912	防 御：176	SP回復：72	SP軽減：76
知 性：134	命 中：174	TP回復：77	防御軽減：91
回 避：143	幸 運：19	防御回数：4	重 量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
−72	0	0
風	光	闇
+66	0	0

出 現：改変現代フィールド

落 パナシーアボトル(34%)／フレンジーカスク(1%)

盗 フレンジーカスク(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
踏みつけ	—	SP16	—
キック	—	SP19	—
翼	—	SP18	—
クロスブレイド	風	TP29	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

翼とかぎ爪を持つ半人半鳥のモンスター。前衛時には打撃技のキックや踏みつけと飛び道具の翼で攻撃し、後衛時には晶術のクロスブレイドで攻撃してくる。単発ヒットしかしない打撃技を怖がる必要はないが、放射状に3本の羽根を撃ち出す翼には注意。密着した状態でくらうと、すべての羽根がヒットして大きなダメージを受けることになる。武器攻撃は、味方の晶術でケライノーを地上に撃ち落としてからか、相手の攻撃をガードしてから仕掛けたほうが安全だ。

ゲイズハウンド

◆種族◆ 獣

LV 17 HP 1732 EXP 43 ガルド 45

攻 撃：281	防 御：152	SP回復：72	SP軽減：36
知 性：31	命 中：131	TP回復：0	防御軽減：82
回 避：121	幸 運：38	防御回数：4	重 量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+44	−62
風	光	闇
0	0	0

出 現：現代1フィールド

落 すじにく(29%)／ブレード(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP21	—
体当たり	—	SP24	—
ブレス	—	SP21	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近すると、かみつきか体当たりで攻撃してくる。どちらも近距離用の単発ヒット技なので、運悪く食らってしまったとしても大きな被害が出ることはない。カイルやロニの前衛キャラクターは積極的に攻撃を仕掛けていけばいい。ゲイズハウンドが後衛にいる場合は、攻撃判定のない威嚇動作をすることがほとんどだが、射程の短い飛び道具のブレスを使うこともある。ブレスで余計なダメージを受けたくないなら、前衛キャラクターは後方に引いた位置で戦わせよう。

ケンタウロス

◆種族◆ 亜人

LV 36 HP 5176 EXP 188 ガルド 164

攻 撃：1014	防 御：183	SP回復：81	SP軽減：57
知 性：163	命 中：178	TP回復：87	防御軽減：92
回 避：142	幸 運：23	防御回数：4	重 量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+53	+51	+47
風	光	闇
+49	+74	−63

出 現：未開の森

落 パイングミ(1%)／ライフル(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP18	—
払い	—	SP15	—
突き	—	SP16	—
強化・回避	—	SP0	回避が増加
プリズムフラッシャ	光	TP41	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

馬の下半身と人の上半身を持った亜人。手にした槍を使った斬りや払い、突きは前衛にいる場合に使用し、ラクサやボガートの後衛として出現した場合は、晶術のプリズムフラッシャを唱えてくる。広範囲を攻撃するプリズムフラッシャの詠唱妨害は不可欠。必ず味方の誰かに詠唱時間の短い晶術で攻撃させて、詠唱の妨害をしておくこと。カイルを操作しているなら、ケンタウロスにターゲットマークを合わせておき、爆炎剣の火柱部分で詠唱妨害する手もある。

ケイブファンガー

◆種族◆ 植物

LV 40 HP 5602 EXP 236 ガルド 210

攻 撃：1054	防 御：139	SP回復：77	SP軽減：64
知 性：64	命 中：151	TP回復：0	防御軽減：81
回 避：131	幸 運：88	防御回数：6	重 量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+36	+35	−86
風	光	闇
+33	+25	+33

出 現：スパイラルケイブ

落 タイ(32%)／グランドセプター(1%)

盗 グランドセプター(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP18	—
胞子	—	SP29	48%の確率でレベル4の毒効果が発生
回転アタック	—	SP8	攻撃対象と密着時に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦で使用する頭突きと胞子は、こちらが動かなければちょうど空振りする間合いからしか出してこない。動かずに敵の攻撃を待ち、空振りさせてから反撃に移ろう。ただし、反撃がケイブファンガーと密着状態で終わると、回転アタックでやり返される恐れがある。最後は空破絶風撃など、敵をふっ飛ばす効果を持つ技で締めくくるといい。ケイブファンガーが後衛で出現した場合は、前後にジャンプを繰り返す威嚇動作しか行わないため、最前衛にいるモンスターに集中しよう。

コープスリバイバー

◆種族◆ 無機物

LV 47 HP 5084 EXP 308 ガルド 335

攻 撃：16	防 御：429	SP回復：41	SP軽減：67
知 性：207	命 中：173	TP回復：52	防御軽減：78
回 避：156	幸 運：82	防御回数：11	重 量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+71	+71	+71
風	光	闇
+71	+82	−99

出 現：アクアラビリンス

落 チーズ(27%)／ブレスドアーメット(1%)

盗 チタンのフライパン(16%)

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
闘気	水	SP9	—
デルタレイ	光	TP26	詠唱時間32フレーム
プリズムフラッシャ	光	TP42	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

コープスリバイバーは移動することができないため、自分から近距離攻撃の闘気を使って攻撃してくることはない。デルタレイとプリズムフラッシャの詠唱妨害を意識して戦いを進めよう。こちらから武器攻撃をする場合は、剣の先がなんとか届く間合いから行えば闘気で反撃をされずにすむ。またコープスリバイバーは、効果範囲内にいるモンスターのHPを、一定時間が経過するごとに回復させるFOEの―リジェネレーション―を展開することもある。

ゴーム

◆種族◆ 甲殻類

LV	45	HP	6301	EXP	305	ガルド	226
攻撃	1182	防御	214	SP回復	45	SP軽減	89
知性	21	命中	156	TP回復	0	防御軽減	86
回避	131	幸運	39	防御回数	8	重量	0

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	+59	0	−52
	風	光	闇
	0	0	0

出現：外殻

落 ミルク(33%)／ホーバーク(1%)

盗 レタス(18%)

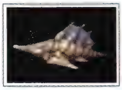
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
電撃	—	SP15	—
突撃	—	SP21	—
角	—	SP10	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

所持している技は、いずれも攻撃対象と接近しているときに使う接近戦用のもの。予備動作の短い電撃と角をくらってしまうのは、ある程度しかたがないが、空中に飛び上がる動作をともなう突撃は、攻撃判定が出る前に打ち落とすか、確実にガードできるようにしておきたい。ゴームが敵パーティの後衛にいる場合は、完全に待機状態となる。角で攻撃する場合の予備動作を威嚇として行うだけなので放っておいても害はない。

コカドリーユ

◆種族◆ 爬虫類



LV	21	HP	2607	EXP	62	ガルド	55
攻撃	328	防御	189	SP回復	41	SP軽減	82
知性	41	命中	134	TP回復	0	防御軽減	63
回避	109	幸運	37	防御回数	8	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	−32	+64
	風	光	闇
	0	0	0

出現：10年後1フィールド

落 バジリスクの鱗(1%)／チェインメイル(1%)

盗 バジリスクの鱗(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
牙	—	SP14	29%の確率でレベル2の鈍足効果が発生
前転	—	SP16	—
光線	—	SP22	—
強化・防御	—	SP29	防御が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

出現時は必ず敵隊列の後衛に位置しているが、後方からの支援が得意なわけではない。後衛時には強化・防御しか行わなず、こちらに直接的な被害が出ることはないので、隊列の最前衛にいるモンスターから順番に倒していこう。毒状態を引き起こすポイズンテイルとパーティを組んでいる場合は、コカドリーユの攻撃で発生する鈍足状態への対処は後回しにすること。時間経過でHPが減らされていく毒状態のほうが深刻なので、毒防止アイテムを優先して装備させよう。

コーラルクラブ

◆種族◆ 水棲生物

LV	38	HP	4182	EXP	201	ガルド	161
攻撃	1002	防御	272	SP回復	57	SP軽減	89
知性	48	命中	174	TP回復	0	防御軽減	89
回避	136	幸運	46	防御回数	11	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	+76	−77
	風	光	闇
	0	0	0

出現：天地戦争フィールド

落 チーズ(24%)／ノーブルサレット(1%)

盗 シャケ(32%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP5	—
体当たり	—	SP9	—
払い	—	SP13	—
泡	—	SP16	—
ブレスガード	—	SP7	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

武器攻撃に反応してブレスガードやバリー効果を持つバックステップを行ってくる。いきなり斬りかかっていくと相手の思うつぼにはまるので、武器攻撃はコーラルクラブの攻撃をガードしたあとのスキや、味方の晶術をヒットさせてのけぞらせたところに仕掛けていくことを徹底したほうがいい。なお、コーラルクラブが後衛にいる場合は間合いに関係なくその場で泡を吐いてくるが、この泡攻撃は前衛時のものとは違ってSPを消費しないという特徴を持っている。

ゴッドハンド

◆種族◆ 人

LV	59	HP	11828	EXP	603	ガルド	360
攻撃	3924	防御	178	SP回復	85	SP軽減	31
知性	102	命中	129	TP回復	0	防御軽減	91
回避	124	幸運	106	防御回数	7	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	+88	−56

出現：神のたまご(上層部)

落 ミラクルグミ(18%)／フォートレス(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ジャブ	—	SP15	—
ストレート	—	SP26	—
対空アッパー	—	SP32	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ブレスガード	—	SP6	武器攻撃に反応して使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

セージやマリガンを後衛に引き連れ、敵パーティの前衛として出現する。リーチの短い打撃技しか持っていないため、カイルの空破絶風撃やアクションエンチャントのふっ飛ばしで後衛に押しやってしまえば、攻撃手段を奪うことができる。ゴッドハンドが何もできないようにしておき、後衛からの攻撃を得意とするセージやマリガンを先に倒してしまおう。なお、こちらが防御姿勢のときにゴッドハンドが出すジャブとストレートには、ガードブレイクを引き起こす効果があるので注意。

ゴーレム

◆種族◆ 無機物

LV	14	HP	1704	EXP	29	ガルド	34
攻撃	383	防御	161	SP回復	32	SP軽減	81
知性	7	命中	111	TP回復	0	防御軽減	81
回避	88	幸運	17	防御回数	6	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	+58	0	0
	風	光	闇
	−61	0	0

出現：ハーメンツヴァレー

落 ミルク(34%)／チャクマク(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
強打	—	SP14	—
叩き	—	SP16	—
払い	—	SP16	—
対空アッパー	—	SP10	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
体当たり	—	SP13	—
強化・攻撃	—	SP22	攻撃が増加
—	—	—	—
—	—	—	—

使用する攻撃は力まかせな単発ヒットの打撃技が中心。前衛時は強打、叩き、払いを、後衛時は体当たりと強化・攻撃を使用する。射程の短い技しか持っていないことが、敵の後衛として出現したときの弱点になりそうだが、体当たりを使う際の間合い調節で前にいるモンスターをすり抜けて最前衛へ出てくるため、隊列での位置によって戦闘能力に差が出ることはない。また、戦闘ランクがハード以上で残り1体になると、前衛時にも体当たりを使うように攻撃パターンが変化する。

コボルト

◆種族◆ 亜人

LV	7	HP	661	EXP	10	ガルド	14
攻撃	108	防御	84	SP回復	21	SP軽減	79
知性	51	命中	74	TP回復	0	防御軽減	66
回避	81	幸運	49	防御回数	3	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	0	0

出現：ラグナ遺跡

落 ブレッド(40%)／レザーアーマー(2%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP12	—
叩き	—	SP13	—
蹴り	—	SP14	—
連携	—	SP23	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

射程の短い技しか使用できず、後衛からの攻撃手段は何も持っていない。同時に出現するモンスターも、スライムやチュンチュンなど接近戦しか行えない敵ばかりで、1番前にいる相手に集中して1体ずつ確実に倒していく正攻法で戦えば問題ない。ただし、コボルトと遭遇するゲーム序盤は、味方のパーティはカイルとロニしかいない。ダメージの受けすぎに注意して、通常攻撃から蒼破刃や散破塵などの特技へつなぐ連続攻撃をしっかりと決めていくこと。

サーヴァント

◆種族◆ 獣

LV 56　HP 10122　EXP 487　ガルド 281

攻撃:1521　防御:102　SP回復:41　SP軽減:89
知性:16　命中:188　TP回復:0　防御軽減:52
回避:188　幸運:48　防御回数:11　重量:0

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	0	0	0	0	0

出現:現代4フィールド
落 レモングミ(25%)/ルーンボトル(4%)
盗 —

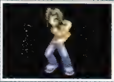
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP7	—
音波	—	SP17	—
強化・攻撃	—	SP22	攻撃が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

コウモリによく似た姿を持ったモンスター。空中を素早く移動して、体当たり気味のかみつきや飛び道具の音波で激しく攻撃してくる。相手の攻撃は単発ヒットしかしないことから、食らってもダメージは少ない。サーヴァントの押しにひるまず、こちらからも積極的に攻撃を行っていこう。体が小さいモンスターなので、攻撃に使用する技の当たり判定に注意。敵を空中から打ち落としたあとも確実にヒットする、閃光衝から牙連蒼破刃への連携がオススメだ。

サマナー

◆種族◆ 人



LV 33　HP 4574　EXP 154　ガルド 139

攻撃:864　防御:178　SP回復:81　SP軽減:69
知性:144　命中:134　TP回復:0　防御軽減:72
回避:141　幸運:64　防御回数:7　重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	+41	+42	+46	+48	+44	+40

出現:飛行竜
落 ニンジン(41%)/ティアラ(1%)
盗 ティアラ(4%)

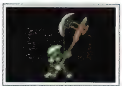
◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP16	—
払い	—	SP18	—
召喚(横)	—	SP16	—
召喚(縦)	—	SP19	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

SP回復を増加させる効果を持ったFOEの一竜脈一で、自分の周囲にいるモンスターを援護しつつ、前衛時には突きと払い、後衛時には横方向か縦方向に霊体を飛ばす召喚を使用する。サマナーは敵隊列のどこにいても攻め手がなくなることはないが、技の貧弱さから前衛でも後衛でも中途半端な戦闘能力という感が否めない。晶術を使うネクロノミコンや多彩な攻めを見せるフォカロルなどと出現した場合は、サマナーをひとまず放置してそちらに攻撃を集中させるといい。

サイレントキラー

◆種族◆ 悪魔



LV 59　HP 12571　EXP 522　ガルド 369

攻撃:2714　防御:241　SP回復:71　SP軽減:78
知性:121　命中:201　TP回復:0　防御軽減:69
回避:96　幸運:99　防御回数:11　重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	0	0	0	0	0

出現:現代4フィールド
落 オールディバイド(6%)/ゴシックボウ(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP11	—
斬り	—	SP19	—
フルスイング	—	SP18	—
大震斧	—	SP25	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

小さな体につり合わないほどの巨大な斧を武器に、斬りや払い、フルスイング、大震斧といった技で接近戦を挑んでくる。攻撃はどれも大振りで、基本的にはガードから反撃に移る戦い方で対処すればいい。ただし、フルスイングにはガードブレイクを引き起こす特殊な効果があり、ガード体勢を強制的に崩されてしまう。ダッシュで間合いを詰めてきた場合はフルスイングか大震斧のどちらかを使ってくるので、ガードを止めて後ろに下がるかバックステップで回避すること。

サンドウォーム

◆種族◆ 甲殻類

LV 25　HP 4768　EXP 71　ガルド 72

攻撃:422　防御:156　SP回復:71　SP軽減:64
知性:43　命中:132　TP回復:0　防御軽減:46
回避:116　幸運:7　防御回数:7　重量:5

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	+66	0	0	−48	0	0

出現:トラッシュマウンテン
落 フレアボトル(22%)/キルトアーマー(1%)
盗 パナシーアボトル(40%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
シッポ	—	SP15	—
払い	—	SP25	—
ブレス	地	SP19	—
ストーンザッパー	地	TP42	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には地中から攻撃する払いと口から吐き出すブレス、攻撃対象の足元から尾を突き出すシッポを使用してくる。後衛からはストーンザッパーを使った晶術攻撃がメインだが、間合いにさえ入っていれば前衛時と同じようにシッポでの攻撃も行うことがある。シッポはサンドウォームの横幅の2倍程度の距離まで射程があるので、最前列で別のモンスターと戦っている操作キャラクターを、敵の後衛にいるサンドウォームに近づけすぎないように注意しよう。

ザグナル

◆種族◆ 甲殻類

LV 17　HP 2021　EXP 43　ガルド 49

攻撃:312　防御:131　SP回復:84　SP軽減:11
知性:13　命中:118　TP回復:0　防御軽減:38
回避:120　幸運:14　防御回数:8　重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	+46	−48	0	0	0

出現:現代1フィールド
落 キャベツ(25%)/バシネット(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP100	—
飛びつき	—	SP100	—
鎌	—	SP100	—
連携	—	SP100	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

カマのように変化した前脚で、攻撃を仕掛けてくる四つ足歩行の甲殻類。前衛時はカマを使った2段払い、小さくジャンプしてから斬りかかる飛びつきや、この飛びつきと払いを連続で出す連携を使う。後衛時は、カマをブーメランのように投げる飛び道具の鎌を使用する。どの技も消費SPが大きく、1発使っただけでSPが0になってしまう点につけ込むスキがある。ガードストライクの発生に期待して、攻め重視で味方の前衛キャラクターを突撃させていこう。

シースラッグ

◆種族◆ 水棲生物

LV 15　HP 1517　EXP 36　ガルド 27

攻撃:191　防御:112　SP回復:171　SP軽減:31
知性:6　命中:117　TP回復:0　防御軽減:76
回避:121　幸運:8　防御回数:3　重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	+48	−51	0	0	0

出現:オベロン社廃坑
落 ヨーグルト(33%)/メイス(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP56	—
溶解液	—	SP53	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

使用技はジャンプしてからの体当たりと飛び道具の溶解液の2種類。どちらの技も射程が短く、隊列のもっとも前にいる場合にのみ使用してくる。移動や攻撃などの動作は非常に遅く、間違っても苦戦するような相手ではないが、シースラッグの体の高さはカイルの5分の1ほどしかないため、攻撃を加える際には小さな敵にもヒットする連携を使う必要がある。通常攻撃は単純に斬り攻撃だけを3発出して、低い位置にも攻撃判定が出る爆炎剣へとつなげていこう。

シーモンク

◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
36	5608	164	127

攻撃:973	防御:176	SP回復:96	SP軽減:16
知性:79	命中:167	TP回復:0	防御軽減:88
回避:112	幸運:62	防御回数:8	重量:4

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	+76	−67
	風	光	闇
	0	0	0

出現: 改変現代フィールド
落: ライフボトル(16%)/トライデント(1%)
盗: イカ(32%)

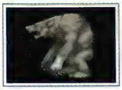
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP97	—
叩き	—	SP100	—
つかみ	—	SP100	—
スミ	—	SP85	—
強化・命中	—	SP100	命中が増加
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—

巨大な触手を使った突きや叩き、つかみが主力の攻撃となる。シーモンクの技は、どれも消費SPが大きくガードストライクが発生しやすいが、無茶な突撃はしないほうが無難だ。大ダメージを受ける恐れがある多段ヒット技のつかみを警戒して、防御からの反撃を心がけよう。攻撃力を上昇させるFOEを展開するローレライを後衛に従えているときは、FOEの範囲内で戦うことは避け、効果範囲外まで下がってシーモンクをおびきよせるといい。

ジャンヴァバン

◆種族◆ 獣



LV	HP	EXP	ガルド
34	4782	162	146

攻撃:1031	防御:191	SP回復:79	SP軽減:61
知性:119	命中:166	TP回復:0	防御軽減:78
回避:129	幸運:121	防御回数:9	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+40	+41	+43
	風	光	闇
	+39	0	0

出現: 改変現代フィールド
落: シャケ(41%)/グリズリー(1%)
盗: シャケ(40%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP19	—
突き	—	SP19	—
かみつき	—	SP24	—
対空アッパー	—	SP12	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

払いと突き、かみつきを使った接近戦を得意とする。どの攻撃も単発ヒットしかしないうえに、攻撃のパターンもこちらにゆっくりと歩いて近づいてきてから攻撃を仕掛けてくるという単調なものになっている。相手の技をガードしてから反撃を行うようにすれば苦戦を強いられることはないはずだ。反撃の連携を出したあとは敵に密着してしまう場合が多いため、すぐにガード体勢を取って、ジャンヴァバンの反撃に備えたほうがいい。

ジェントルマン’

◆種族◆ 合成生物

LV	HP	EXP	ガルド
87	30124	1765	765

攻撃:3014	防御:214	SP回復:37	SP軽減:88
知性:158	命中:221	TP回復:66	防御軽減:16
回避:174	幸運:100	防御回数:24	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+99	+99	+99
	風	光	闇
	+98	+99	+99

出現: 現代4フィールド
落: サンドラの槍(37%)
盗: —

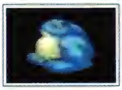
◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
落とす	—	SP13	—
突く	—	SP13	—
押しつぶす	—	SP21	—
光線	—	SP18	HPが50%以下になると使用
デルタレイ	光	TP8	晶術詠唱に反応して使用。詠唱時間48フレーム
トリニティスパーク	光	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でデルタレイから連携
ディバインセイバー	光	TP34	HPが50%以下になると使用。詠唱時間48フレーム
—	—	—	—

属性攻撃全般に強い耐性を持つモンスター。ただし、戦闘開始直後とHPが50%以下まで減少した時点の2回、なぜか自分の属性耐性のいずれかを低下させるFOEを展開するため、属性攻撃に鉄壁の防御というわけではない。また、こちらから晶術を使用すると、ーカウンタマジックーと称してデルタレイによる反撃を行ってくる。この技を利用して、味方の誰かに下級晶術を連発させて、ジェントルマン’が上級晶術のディバインセイバーを唱えないように仕向けることができる。

ジュエルビースト

◆種族◆ 水棲生物



LV	HP	EXP	ガルド
56	12401	471	719

攻撃:1742	防御:58	SP回復:88	SP軽減:24
知性:207	命中:176	TP回復:0	防御軽減:76
回避:212	幸運:76	防御回数:16	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	+92	−51
	風	光	闇
	0	0	0

出現: 現代4フィールド
落: ミラージュマント(2%)
盗: —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
跳び蹴り	—	SP43	—
頭突き	—	SP31	—
ふくらむ	—	SP66	—
跳び蹴り連携	—	SP86	跳び蹴りの1段目ヒット時からの連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛で力を発揮するタイプのモンスター。近距離攻撃のみしか使用しないものの、攻撃判定が2回発生する跳び蹴りには注意。こちらが地上にいれば跳び蹴りの1段目を受けずにすむが、ジャンプなどをして1段目を食らってしまうと、ジュエルビーストが左右の脚で5連続踏みつけてくる跳び蹴り連携を出してくる場合がある。1段目とあわせて合計6ヒットも攻撃を受けてしまうと、ダメージは馬鹿にできない量となる。不用意なジャンプは避けて地上戦に徹しよう。

ジャバウォック

◆種族◆ 竜族

LV	HP	EXP	ガルド
58	17208	534	508

攻撃:2017	防御:254	SP回復:22	SP軽減:96
知性:181	命中:184	TP回復:97	防御軽減:74
回避:56	幸運:113	防御回数:14	重量:5

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+55	+55	+55
	風	光	闇
	+55	−52	−52

出現: 現代4フィールド
落: タマゴ(36%)/ゴシックヘルム(1%)
盗: マグログミ(8%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP16	—
放り投げ	—	SP22	—
ブレス	—	SP23	—
火球	火	SP18	—
咆吼	—	SP26	防御が増加
クラッシュガスト	水	TP43	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

巨大な体躯を持つ竜族の一員。かみつきや放り投げ、ブレスなどの近距離攻撃は前衛時の主力技で、口から吐き出す飛び道具の火球や晶術のクラッシュガストは、ほかのモンスターの援護技として後衛にいる場合に使ってくる。ジャバウォックの弱点は、動きの遅さとSP回復力の低さの2点。SPが0になるまで攻撃をかわし続ければ、あとはガードストライクの発生を待ち、ジャバウォックがのけぞったところに追撃を重ねていくだけで簡単に倒すことができる。

シュリーカー

◆種族◆ 植物

LV	HP	EXP	ガルド
54	8424	422	308

攻撃:1554	防御:182	SP回復:100	SP軽減:21
知性:102	命中:166	TP回復:0	防御軽減:77
回避:143	幸運:50	防御回数:8	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+57	+56	−64
	風	光	闇
	+54	+56	+64

出現: カタコンベ
落: ルーンボトル(8%)/ミラクルグミ(11%)
盗: —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP54	—
胞子	—	SP89	64%の確率でレベル5の麻痺効果が発生
回転アタック	—	SP23	攻撃対象と密着している場合にのみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

後衛にいる場合は、ゆっくりとしたジャンプを前後に繰り返しているだけだが、攻撃対象と接近すると、一転して頭突きや胞子で攻撃を開始する。使用技は近距離攻撃だけで、対処に困るような厳しい技はないものの、麻痺状態を引き起こす可能性がある胞子は警戒しておこう。シュリーカーと接近戦を行う味方の前衛キャラクターには、パラライズチェックの装備や、ロッキング系のスロット効果を防具に付けることで麻痺の予防をしておいたほうがいい。

ショヴスリ

◆種族◆ 獣

LV 15	HP 1392	EXP 32	ガルド 31
攻撃：178	防御：118	SP回復：91	SP軽減：31
知性：7	命中：118	TP回復：0	防御軽減：31
回避：116	幸運：8	防御回数：7	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	−61
風	光	闇
0	0	0

出現：オベロン社廃坑
落：ミルク(36%)／ベレット(1%)
盗：—

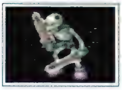
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP19	—
音波	—	SP46	—
強化・攻撃	—	SP62	攻撃が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

リーネの村とノイシュタットをつなぐ坑道に生息するモンスター。空中からかみつきや音波を使って攻撃してくる。どちらの技も射程は短く、接近されない限り攻撃を受けることはないが、ショヴスリが敵隊列の後衛まで下がっているときは、強化・攻撃で自分の能力値を増加させる場合がある。後衛で攻撃力を増加させたショヴスリが最前衛に出てきたら、相手の攻撃を不用意に受けすぎないように注意すること。ガード後に反撃を行う基本戦法を忠実に実行しよう。

スケルトン

◆種族◆ 不死者



LV 19	HP 2462	EXP 51	ガルド 43
攻撃：348	防御：151	SP回復：44	SP軽減：72
知性：41	命中：134	TP回復：24	防御軽減：24
回避：108	幸運：21	防御回数：6	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	−24
風	光	闇
0	−48	+64

出現：ハイデルベルグ城
落：アップルグミ(31%)／ブレード(1%)
盗：ルーンボトル(4%)

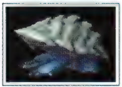
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP13	—
払い	—	SP15	—
連携	—	SP23	—
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが20以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦を得意とするモンスター。両手に持った剣を使って、斬り、払い、連携で攻撃してくる。一方、ほかのモンスターの援護は苦手。敵隊列の後衛に位置している場合は、挑発のポーズをとることしか能がない。攻撃頻度も低く、しっかりと通常攻撃から特技や奥義への連携を決めていけば、倒すのに苦労はしないはずだ。ただし、スケルトンはこちらのSP量を見て、ブレスガードを使ってくるテクニカルな面もある。攻めすぎてSPがつきないように注意すること。

ジルコンシェル

◆種族◆ 水棲生物



LV 42	HP 5843	EXP 240	ガルド 194
攻撃：1092	防御：283	SP回復：44	SP軽減：44
知性：58	命中：147	TP回復：0	防御軽減：92
回避：108	幸運：8	防御回数：11	重量：3

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+61	+58	+54
風	光	闇
+63	−81	+79

出現：スパイラルケイブ
落：ブレッド(30%)／グランドプレート(1%)
盗：グランドプレート(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP14	—
回転アタック	—	SP23	—
かみつき	—	SP37	—
ひっかき	—	SP49	—
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ジルコンシェルが後衛にいるときは、その場で回転アタックを繰り返すだけでまったく害はない。体当たりや回転アタック、かみつき、ひっかきなどの近距離攻撃を仕掛けてくるのは、前衛に出てきたときのみに限られている。使用技のSP消費が大きく、すぐにSPが底をついてしまうが、ジルコンシェルはダメージを受けるたびに多量のSPが回復していくので、ガードストライクの発生にはあまり期待しないように。出が遅いかみつきやひっかきは、確実に回避すること。

スターフィッシュ

◆種族◆ 水棲生物

LV 17	HP 1581	EXP 38	ガルド 38
攻撃：208	防御：110	SP回復：41	SP軽減：83
知性：28	命中：131	TP回復：41	防御軽減：56
回避：118	幸運：77	防御回数：7	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+89	−81
風	光	闇
0	0	0

出現：オベロン社廃坑
落：シャケ(36%)／サレット(1%)
盗：アップルグミ(17%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
キック	—	SP8	—
パンチ	—	SP14	—
対空アッパー	—	SP14	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
アクアスパイク	水	TP33	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

キックやパンチ、対空アッパーなどの格闘技が主力攻撃。接近戦だけではなく、晶術のアクアスパイクを使って、最前列で戦っているモンスターの援護もこなす。スターフィッシュの体は小さく、こちらの武器攻撃は種類によって当たらない場合がある。特技や奥義へつなぐまでの、通常攻撃の組み合わせに注意しよう。操作キャラクターがカイルなら、空振りしてしまう恐れのある、上空攻撃の2段目や払い攻撃の3段目は連携に組み込まないようにすること。

スケアクロウ

◆種族◆ 不死者

LV 74	HP 15508	EXP 902	ガルド 509
攻撃：3271	防御：169	SP回復：94	SP軽減：67
知性：0	命中：238	TP回復：0	防御軽減：76
回避：188	幸運：127	防御回数：8	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+78	+79	−81
風	光	闇
+77	+80	+81

出現：アクアラビリンス
落：グリムヘルム(3%)／グリムヘルム(1%)
盗：—

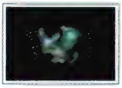
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
打撃	—	SP11	—
二連撃	—	SP13	—
強打	—	SP14	—
対空アッパー	—	SP11	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

敵隊列中のどこにいても、前にいるモンスターをすり抜けて最前列へと移動してくるうえに、すべての使用技に41%の確率で気絶を発生させる特殊効果が付加されているというやっかいなモンスター。ストロング系のスロット効果で気絶時間を短縮するのは可能だが、気絶の発生自体を防ぐことはできない。少しでもスキを見せたくないのなら、スロット効果には頼らず、確実にスケアクロウの攻撃をガードするように意識して戦いを進めよう。

スティージ

◆種族◆ 獣



LV 40	HP 5392	EXP 238	ガルド 41
攻撃：1078	防御：148	SP回復：31	SP軽減：91
知性：12	命中：168	TP回復：0	防御軽減：61
回避：175	幸運：72	防御回数：9	重量：0

特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+21	+23	−48
風	光	闇
+28	−24	+56

出現：スパイラルケイブ
落：イワシ(31%)／ゴシックサークレット(1%)
盗：ミックスグミ(18%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP7	—
音波	—	SP16	—
強化・回避	—	SP21	回避が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中を飛んでいるが、飛翼ではなく獣に分類されるモンスター。飛んでいる位置はそれほど高くはなく、カイルの通常攻撃は突き以外ならどれも問題なくヒットする。団体で出現した場合でも攻撃を仕掛けてくるのは、隊列の1番前にいるスティージのみなので、味方の前衛キャラクターは最前列にいる敵のみを相手にしていればいい。敵の前進をくい止めている間に、後衛の仲間が広範囲を攻撃できるプリズムフラッシャや、エンシェントノヴァなどを唱えてダメージを与えよう。

ストーアウォーム

◆種族◆ 爬虫類

LV	HP	EXP	ガルド
14	1411	32	30

攻撃:178	防御:132	SP回復:22	SP軽減:81
知性:24	命中:121	TP回復:0	防御軽減:81
回避:114	幸運:41	防御回数:2	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	−42	+41
風	光	闇
0	0	0

出現:オベロン社廃坑

落 タマゴ(34%)/チャクマク(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP9	—
シッポ	—	SP10	—
五段突き	—	SP17	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ヘビのような胴体に、硬質化した頭部を持つ小型のモンスター。頭を使った突きや体をムチのように動かすシッポ、連続5ヒットする五段突きで攻撃を行ってくる。接近戦のみを挑んでくる単調な攻撃パターンなので、ガード後に反撃という正攻法で十分に対抗できる。ストーアウォームの技は、どれも当たり判定が低い位置にあることから、攻撃をジャンプでかわすのも有効だ。ジャンプで回避してから降りぎわに斬り攻撃を当て、着地と同時に特技や奥義につないでいこう。

スノウ

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
18	1664	47	41

攻撃:233	防御:142	SP回復:13	SP軽減:79
知性:42	命中:124	TP回復:51	防御軽減:79
回避:129	幸運:79	防御回数:6	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+61	−55
風	光	闇
0	0	0

出現:現代1フィールド

落 オレンジグミ(34%)/エプロンドレス(1%)

盗 —

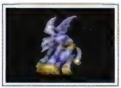
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
氷塊投げ	—	SP16	—
悲鳴	—	SP23	—
つらら	—	SP16	こちらの晶術詠唱に反応して使用
逆さつらら	—	SP21	こちらの晶術詠唱に反応して使用
アクアスパイク	水	TP41	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

進行方向に向かって氷を投げる、飛び道具の氷塊投げを主力の攻撃としている。2回に1回は投げを失敗するという大きな欠点を持つ技だが、氷塊投げの動作中に武器攻撃をヒットさせると、21%の確率でカウンターエフェクトが発生し、攻撃を仕掛けたキャラクターがレベル1の凍結状態になってしまう。やみくもに斬りかからなければ状態異常の発生は防げるが、接近戦を行う味方の前衛キャラクターには、ウォーミング系のスロット効果が付いた防具を装備させておきたい。

ストームライダー

◆種族◆ 無機物



LV	HP	EXP	ガルド
24	2779	84	75

攻撃:404	防御:126	SP回復:71	SP軽減:66
知性:57	命中:122	TP回復:26	防御軽減:72
回避:93	幸運:44	防御回数:7	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
−87	0	0
風	光	闇
+65	0	0

出現:トラッシュマウンテン

落 ニンジン(31%)/サーベル(1%)

盗 ミックスグミ(22%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP11	—
払い	—	SP12	—
尻尾	—	SP16	—
両手	—	SP14	—
強化・回避	—	SP0	回避が増加
ウィンドスラッシュ	風	TP21	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

自らの意志で行動する影像。空中に浮かびながら、前衛時には両手や、尻尾を使った突きと鋭い爪を使った斬りや払い、後衛時には晶術のウィンドスラッシュで攻撃する。攻撃手段が豊富で、苦手な間合いというものがない。戦闘を有利に展開するためには、味方キャラクターの役割分担が重要だ。味方の前衛キャラクターには接近戦を挑んでくるストームライダーを押さえさせ、後衛キャラクターには敵がウィンドスラッシュを唱えられないように、晶術で詠唱の妨害をさせるといい。

スピリット

◆種族◆ 不死者

LV	HP	EXP	ガルド
28	3045	100	77

攻撃:701	防御:211	SP回復:64	SP軽減:78
知性:113	命中:128	TP回復:16	防御軽減:63
回避:117	幸運:2	防御回数:8	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
+20	+21	+19
風	光	闇
+22	−57	+72

出現:地上軍拠点跡地

落 ブレッド(37%)/クラウン(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP25	—
ピコハン	—	SP18	攻撃ヒット時に61%の確率で気絶効果が発生
光線	—	SP15	—
シャドウエッジ	闇	TP34	詠唱時間128フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがハード以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時は、ハンマーで殴りつける近距離攻撃の叩きと、気絶効果を持つ飛び道具のピコハンを使い、後衛時は前方に向かって口から吐き出す光線と、晶術のシャドウエッジを使って空中から攻撃してくる。いつでもガード体勢をとれるように意識して戦えば、ピコハンによる気絶は避けられるが、すべての攻撃に気絶効果がある、リビングデッドとスピリットがパーティを組んで出現することもある。この場合は、ピヨハンなどの予防アイテムの装備で対応したほうが賢明だ。

スナーク

◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
10	621	17	11

攻撃:127	防御:146	SP回復:72	SP軽減:51
知性:18	命中:98	TP回復:0	防御軽減:83
回避:84	幸運:50	防御回数:9	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+56	−71
風	光	闇
0	0	0

出現:ダリルシェイド地下水道

落 ダークボトル(28%)/ギサルメ(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP10	—
かみつき	—	SP16	—
回転アタック	—	SP0	殻にこもった状態でのみ使用
水流	水	SP20	殻にこもった状態でのみ使用
アクアスパイク	水	TP71	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

背中の殻に出入りしながら接近戦を挑んでくる。使用してくる技は殻に閉じこもっているかどうかで変化し、殻から出ている場合は払いとかみつきで、殻の中にいる場合は回転アタックと水流で攻撃を行う。さらに敵隊列の後衛にいる場合は、晶術のアクアスパイクも使うことができる。団体で出現したときには最前列のスナークと接近戦を行いながら、後方にいる敵の詠唱妨害を意識して戦うことが必要だ。妨害が間に合わないようなら下がってマジックガードの体勢を取ろう。

スペクター

◆種族◆ 精神体

LV	HP	EXP	ガルド
20	1924	50	39

攻撃:314	防御:139	SP回復:51	SP軽減:43
知性:56	命中:121	TP回復:59	防御軽減:48
回避:112	幸運:11	防御回数:6	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−51	+58

出現:ハイデルベルグ城

落 スペクタクルズ(31%)/スタッフ(1%)

盗 ライフボトル(16%)

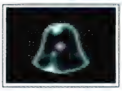
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
右霊	—	SP12	—
左霊	—	SP16	—
霊体放出	—	SP21	—
霊体飛ばし	—	SP27	—
強化・TP回復	—	SP31	TP回復が増加
シャドウエッジ	闇	TP34	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

浮遊霊が融合することで誕生した精神体。体を構成している霊体を使った打撃や、飛び道具で攻撃を仕掛けてくる。攻撃対象と接近している場合は、体の左右から霊体を出す単発ヒットの打撃と、3つの霊体を体から拡散させて飛ばす霊体放出が主力攻撃だ。後衛にまわった場合は、攻撃対象が射程内にいるなら、必ず飛び道具の霊体飛ばしを出し、それ以外の状況では強化・TP回復で自分の能力値を上昇させるか、シャドウエッジの詠唱を行ってくる。

スライム

◆種族◆ 不定形・その他



LV 5	HP 557	EXP 5	ガルド 10
攻撃:96	防御:81	SP回復:31	SP軽減:76
知性:22	命中:84	TP回復:0	防御軽減:71
回避:93	幸運:55	防御回数:2	重量:0

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	+47	-61
	風	光	闇
	0	0	0

出現: ラグナ遺跡
落: アップルグミ(30%)/レザーヘルム(2%)
盗: —

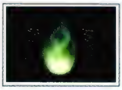
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP10	—
アッパー	—	SP11	—
溶解	—	SP14	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

定形を持たない体を自在に変化させて、パンチやアッパー、溶解などで攻撃を仕掛けてくる。近距離攻撃しか行えない接近戦専門のモンスターなので、敵隊列の後衛にいるスライムは、とりあえず無視しておいてもいい。同時に出現する可能性があるモンスターも、ウェアウルフやコボルト、チュンチュンといった、前衛でのみ力を発揮するタイプの場合がほとんど。後衛にいるモンスターへの牽制などは考えずに、最前列にいる相手に攻撃を集中させよう。

セントエルモ

◆種族◆ 精神体



LV 44	HP 6084	EXP 301	ガルド 184
攻撃:1158	防御:187	SP回復:41	SP軽減:61
知性:86	命中:187	TP回復:0	防御軽減:44
回避:131	幸運:16	防御回数:7	重量:0

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	+72	-75

出現: 外殻
落: レモン(30%)/タバール(1%)
盗: レモングミ(15%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
炎上	—	SP10	—
炎	—	SP5	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

体全体をひときわ燃え上がらせて体当たりをする炎上と、小さな火種を前方へ飛ばす飛び道具の炎で攻撃してくる。使用技や攻撃パターンは、同じような姿をしたイグニスファッツァスやウィルオウィスプとほぼ変わりないが、セントエルモにはダメージを受けても地上に落ちないという独自の特徴もある。セントエルモの主力攻撃である炎上は、体全体が攻撃判定になるためウェポンスパークが発生しやすい。攻撃を加える際には、味方の後衛に必ず晶術で援護させよう。

セージ

◆種族◆ 人

LV 58	HP 9861	EXP 602	ガルド 514
攻撃:1511	防御:209	SP回復:62	SP軽減:84
知性:77	命中:238	TP回復:81	防御軽減:64
回避:161	幸運:87	防御回数:7	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+41	+41	+41
	風	光	闇
	+41	+87	-31

出現: 神のたまご(上層部)
落: ライフボトル(22%)/トーピード(1%)
盗: レモン(16%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP12	—
弓矢	—	SP13	—
強弓	—	SP13	ダンタリオンとパーティを組むセージのみが使用
束ね撃ち	—	SP13	—
流水	水	SP13	HPが50%以下になると使用
止水	火	SP13	HPが50%以下になると使用
フィアフルストーム	風	TP71	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—

弓から撃ち出してくる飛び道具の矢に阻まれて、味方の前衛キャラクターが接近に手間取ると苦戦することが多いモンスター。後衛キャラクターに晶術を唱えさせて、敵がのけぞっている間に一気に接近戦に持ち込んでしまおう。セージの属性耐性の弱点を突けるわけではないが、後衛の仲間が唱えるのは、詠唱時間が短く攻撃範囲の広いスプラッシュやプリズムフラッシャが適している。なお、使用技の強弓は、弓矢と見た目は同じだがふっ飛ばし力がより大きな技となっている。

タナトスナイト

◆種族◆ 無機物

LV 61	HP 12215	EXP 584	ガルド 497
攻撃:2111	防御:231	SP回復:38	SP軽減:54
知性:173	命中:198	TP回復:63	防御軽減:79
回避:142	幸運:2	防御回数:13	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+31	+31	+33
	風	光	闇
	+30	-33	+91

出現: 神のたまご(下層部)
落: ライス(18%)/マラカイトクラウン(1%)
盗: パスタ(19%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP18	—
払い	—	SP18	—
突き	—	SP20	—
連携	—	SP31	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
強化・攻撃	—	SP0	攻撃が上昇
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—

斬り、払い、突きなどのオーソドックスな剣技を使用するモンスター。攻撃対象と接近していないと攻撃ができない前衛タイプで、敵隊列の後衛にいる場合は攻撃力を増加させる強化・攻撃のみしか行わない。ただし、戦闘ランクをハード以上にしていると、こちらのガード姿勢に反応して2段攻撃の連携を後衛からでも出すようになる。連携の2段目はガードブレイクを引き起こすため、ガードを続けるのは危険。防御を解いてジャンプやバックステップでの回避をすること。

センチュリオン

◆種族◆ 人

LV 30	HP 3107	EXP 121	ガルド 104
攻撃:682	防御:232	SP回復:74	SP軽減:68
知性:51	命中:138	TP回復:0	防御軽減:54
回避:98	幸運:39	防御回数:9	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	-38	-38	-38
	風	光	闇
	-38	0	0

出現: 10年後1フィールド
落: ミックスグミ(24%)/カトラス(1%)
盗: カトラス(4%)

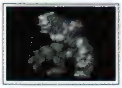
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP16	—
斬り	—	SP17	—
連携	—	SP34	—
居合	—	SP19	HPが50%以下になると使用
威嚇	—	SP0	—
強化・攻撃	—	SP0	攻撃が増加
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下になると使用
—	—	—	—

巨大な剣を武器に、接近戦を挑んでくる剣士。使用してくる技の射程はどれも短く、遠距離からでは攻撃が届かないため、隊列のもっとも前にいるセンチュリオンに集中していればいい。ただし、後衛にいる場合は進んで攻撃を仕掛けてこない代わりに、強化・攻撃で自分のパラメータを増加させて、接近戦への準備を整えようとする。また、センチュリオンが後衛時に行なう、威嚇や強化・攻撃の剣の振りにも攻撃判定があるので、自分から突っ込んでくらわないようにしよう。

タロス

◆種族◆ 無機物



LV 31	HP 4704	EXP 151	ガルド 112
攻撃:883	防御:241	SP回復:81	SP軽減:16
知性:14	命中:172	TP回復:0	防御軽減:87
回避:61	幸運:45	防御回数:8	重量:4

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+63	+81	-41
	風	光	闇
	+72	0	0

出現: 飛行竜
落: キュウリ(30%)/ブレストプレート(1%)
盗: タマネギ(30%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
強打	—	SP73	—
叩き	—	SP77	—
払い	—	SP80	—
対空アッパー	—	SP51	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
体当たり	—	SP68	—
強化・攻撃	—	SP100	攻撃が増加
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが50以下になると使用

巨体を活かした、力まかせな打撃を使って攻撃してくる。すべての攻撃に29%の確率で気絶を発生させる特殊効果があるため、タロスの攻撃をガードしてから反撃に移る戦法を徹底して行ったほうがいい。さらに安全な戦いを追求するなら、敵が攻撃時に大量のSPを必要とする弱点を突くこと。2発も攻撃を出せば相手のSPは尽きてしまうので、防御に徹してガードストライクの発生を待てばいい。タロスがのけぞったのを確認してから、ゆっくりと反撃に移ろう。

チープトリック
◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
66	29061	1611	992

攻撃:3813	防御:101	SP回復:94	SP軽減:65
知性:282	命中:241	TP回復:94	防御軽減:78
回避:216	幸運:111	防御回数:17	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
−66	+66	+66
風	光	闇
−66	+66	−66

出現:神のたまご(中層部)
落:ミラクルグミ(25%)/コンゴウラカン(4%)
盗:リバースドール(1%)

◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP20	—
鉄球	—	SP30	—
爆弾	火	SP30	HPが25%以下になると使用
まやかし	火	SP30	HPが25%以下になると使用。爆弾のみ火属性攻撃
グランヴァニッシュ	地	TP49	詠唱時間64フレーム。HPが25%以下で1回のみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

HPが十分にある場合は、近距離攻撃のかみつきと命中した相手をダウン状態にする鉄球が攻撃の主力。HPが25%以下になるまでダメージを受けると、鉄球の代わりに爆弾とまやかしを使うようになる。チープトリックは自分自身が毒状態になるFOEの−デスジャケット−を常に展開しようとすることが特徴で、こちらから無理に攻撃を仕掛けていかなくても、時間が経過すれば毒で徐々にHPを削ることができる。防御を重視して持久戦に持ち込む作戦が効果的だ。

ディバインドラゴン
◆種族◆ 竜族

LV	HP	EXP	ガルド
65	16692	761	723

攻撃:2854	防御:261	SP回復:71	SP軽減:42
知性:146	命中:211	TP回復:0	防御軽減:83
回避:153	幸運:103	防御回数:10	重量:5

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+44	+46	+45
風	光	闇
+44	+91	−46

出現:神のたまご(下層部)
落:リンゴ(34%)/エクスプレス(1%)
盗:—

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP27	—
ひっかき	—	SP32	—
踏みつけ	—	SP34	—
ブレス	—	SP56	—
光線	—	SP55	こちらの晶術詠唱に反応して使用
連携	—	SP50	HPが50%以下になると使用
ギガスクリーム	—	SP85	HPが50%以下で残り1体になると使用
—	—	—	—

接近戦を得意とする前衛タイプのモンスターで、デッドジェネラルやコープスリバイバーとパーティを組んで出現する。後衛時に攻撃を仕掛けてくることもあるが、前衛時と比べて格段に攻撃頻度は低い。使用する技も比較的射程が長い踏みつけやブレスなどに限定されるので、それほど警戒する必要はない。なお、多段ヒット技のギガスクリームはマジックガードでしか防げない特殊な攻撃となっている。前衛キャラクターを操作している場合は、ガードの使い分け注意しよう。

チュンチュン
◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
5	573	7	9

攻撃:91	防御:79	SP回復:36	SP軽減:71
知性:24	命中:72	TP回復:0	防御軽減:57
回避:94	幸運:77	防御回数:3	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	−21
風	光	闇
0	0	0

出現:ラグナ遺跡
落:タマゴ(26%)/ロングソード(1%)
盗:—

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
つっつき	—	SP13	—
体当たり	—	SP34	—
羽ばたき	—	SP40	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃対象と接近しているときのみ攻撃を行ってくる前衛タイプ。攻撃を出すまでの予備動作が大きい技が多く、攻撃の頻度自体も低いので、味方の前衛キャラクターはSPが続く限り攻撃を仕掛けていけばいい。唯一問題となるのはチュンチュンの体の小ささで、連続攻撃に組み込む通常攻撃は当てやすいものを選択する必要がある。カイルを操作しているなら、ヒットしにくい突き攻撃の1段目や上空攻撃の2段目、払い攻撃の3段目などは使わないようにすること。

デカラビア
◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
57	9815	486	320

攻撃:2804	防御:91	SP回復:98	SP軽減:51
知性:116	命中:121	TP回復:0	防御軽減:91
回避:178	幸運:77	防御回数:4	重量:0

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	+89	−81
風	光	闇
0	0	0

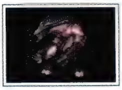
出現:現代4フィールド
落:ライス(28%)/銅のフライパン(8%)
盗:—

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP24	—
キック	—	SP27	—
連携	—	SP20	—
対空アッパー	—	SP24	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
アクアスパイク	水	TP28	詠唱時間160フレーム
フリーズハンター	水	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でアクアスパイクから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

主力技は近距離攻撃のパンチ、キック、連携の3種類。体の小ささが原因のリーチ不足を補うために、密着するほどの至近距離まで近づいてからこれらの技で攻撃を仕掛けてくる。敵隊列の後衛にいる場合は、晶術のアクアスパイクで最前衛モンスターの援護も行う。デカラビアのパンチとキックには、ガード体勢を取っているとガードブレイクの効果が付加されるため、防御重視の戦術ではデカラビアに分がある。先手を取ってこちらから積極的に攻めていくこと。

ディアボロス
◆種族◆ 悪魔



LV	HP	EXP	ガルド
64	15129	742	541

攻撃:2461	防御:239	SP回復:71	SP軽減:39
知性:154	命中:176	TP回復:7	防御軽減:66
回避:141	幸運:66	防御回数:10	重量:4

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+72	+71	+72
風	光	闇
+71	−36	+97

出現:神のたまご(下層部)
落:タマネギ(31%)/グリムワンド(1%)
盗:グリムワンド(4%)

◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
打撃	闇	SP20	—
振り下ろし	闇	SP26	—
強打	闇	SP22	—
ブレス	闇	SP31	—
連携	闇	SP62	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
球体	火	SP37	—
エクセキューション	闇	TP65	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—

自分と周囲にいるモンスターに対して効果を発揮するFOEで攻撃力や防御力を増加させ、前衛時には多彩な近距離攻撃で、後衛時には晶術のエクセキューションや長い射程を持つ飛び道具の球体で攻撃してくる。エクセキューションを詠唱しているディアボロスには、晶術による攻撃が必ずパリーされてしまう。詠唱の妨害は前衛のキャラクターが武器攻撃で行うこと。また、戦闘ランクをハード以上に変更すると、武器攻撃をパリーするバックステップを使用してくる。

デザートフライ
◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
20	2248	64	54

攻撃:381	防御:164	SP回復:36	SP軽減:72
知性:18	命中:137	TP回復:0	防御軽減:68
回避:114	幸運:64	防御回数:6	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	−27	+61
風	光	闇
0	0	0

出現:トラッシュマウンテン
落:キウイ(34%)/ヴェール(1%)
盗:イチゴ(28%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP7	—
体当たり	—	SP16	—
払い	—	SP13	—
針	—	SP9	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

背中の羽根をはばたかせて空中を移動する甲殻類。自分の前にいるモンスターをすり抜けて前進できるため、出現時の位置に関係なく接近戦を仕掛けてくる。突きや払い、体当たりといった近距離攻撃のほかにも針を撃ち出す飛び道具を持っているが、前衛時にしか使うことはない。複数のデザートフライが入れ替わりながら攻撃してくると、味方の前衛キャラクターの武器攻撃だけで押し返すのは難しい。後衛の仲間に必ず晶術で援護させよう。

デザートベリー

◆種族◆ 甲殻類

LV 56　HP 10452　EXP 486　ガルド 311

攻　撃：1916	防　御：3	SP回復：87	SP軽減：50
知　性：218	命　中：291	TP回復：0	防御軽減：71
回　避：254	幸　運：6	防御回数：13	重　量：1

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	0	−67	+88
	風	光	闇
	0	0	0

出　現：現代4フィールド

落　イワシ(32%)／クリーヴァ(1%)

盗　イチゴ(24%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	―	SP15	73%の確率でレベル5の毒効果が発生
順払い	―	SP18	―
逆払い	―	SP18	―
連携	―	SP23	―
光弾	―	SP22	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

巧みに尾を操る4種類の打撃技が前衛時の主力攻撃。そのなかでも毒効果が付加されている突きには注意が必要となる。接近戦を行う味方のキャラクターには、防止アイテムのポイズンチェックを装備させておこう。また、デザートベリーが団体で出現した場合は、後衛から連発してくる光弾がやっかい。前衛のキャラクターが近づくことすらままならない場合もある。弱点を突く水属性攻撃で、なおかつ広範囲をカバーできるスプラッシュを使って絶えず牽制しておこう。

デッドジェネラル

◆種族◆ 不死者

LV 62　HP 13412　EXP 591　ガルド 531

攻　撃：2081	防　御：241	SP回復：66	SP軽減：69
知　性：83	命　中：190	TP回復：81	防御軽減：81
回　避：146	幸　運：71	防御回数：11	重　量：1

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	−28	+94

出　現：神のたまご(下層部)

落　ジャガイモ(32%)／フォートレス(1%)

盗　ダークボトル(14%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	―	SP14	―
斬り	―	SP15	―
三段突き	―	SP19	―
強化・攻撃	―	SP0	攻撃が増加
エクセキューション	闇	TP91	詠唱時間192フレーム
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

右手に持つ斧を使った斬りと、左手に持つ剣を使った払いが主力攻撃。このふたつを基本に、前衛時には多段ヒット攻撃の三段突きが、後衛時には自分の能力値を増加させる強化・攻撃と晶術のエクセキューションが使用技に加わる。ダッシュで最前衛へと出てきて接近戦を仕掛けてくることが多いが、実際には晶術をもっとも警戒するべきだ。味方のパーティが一カ所に固まっていると、一撃で全滅させられる恐れもある。必ず後衛の仲間に晶術詠唱の妨害をさせておこう。

デス

◆種族◆ 不死者

LV 52　HP 8612　EXP 418　ガルド 291

攻　撃：1462	防　御：204	SP回復：24	SP軽減：79
知　性：145	命　中：167	TP回復：49	防御軽減：78
回　避：151	幸　運：46	防御回数：8	重　量：1

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	+44	+44	+44
	風	光	闇
	+44	−81	+83

出　現：カタコンベ

落　ライフボトル(18%)／シーダースタッフ(1%)

盗　とうふ(41%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	―	SP13	―
突き	―	SP33	―
真空突き	―	SP32	―
強化・詠唱速度	―	SP40	晶術の詠唱時間が短縮される
ヴォルカニックレイ	火	TP44	詠唱時間160フレーム
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

手に持った大ガマを使って、空中から攻撃を仕掛けてくる。前衛時には攻撃対象に近づいてから行う斬りや払いなどのオーソドックスな近距離攻撃しか使わないが、後衛時には真空突きという中間距離からカマだけを瞬間移動させて攻撃対象を斬りつける珍しいタイプの技も使用してくる。この真空突きはこちらの晶術詠唱を阻止するために出してくる場合もあり、後衛の仲間の晶術を活かすためには、デスが自由に動けないように前衛キャラクターが攻撃し続けることが必要だ。

デュラハン

◆種族◆ 不死者

LV 31　HP 3521　EXP 111　ガルド 98

攻　撃：857	防　御：192	SP回復：64	SP軽減：64
知　性：49	命　中：163	TP回復：6	防御軽減：86
回　避：91	幸　運：50	防御回数：6	重　量：3

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	−48	+64

出　現：地上軍拠点跡地

落　レモングミ(30%)／スプリントメイル(1%)

盗　アップルグミ(62%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	―	SP15	―
斬り	―	SP16	―
三段突き	―	SP21	―
強化・命中	―	SP0	命中が増加
ネガティブゲイト	闇	TP71	詠唱時間192フレーム
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

前衛時には近距離攻撃の斬りと払い、三段突きを使用。後衛からは能力値を増加させる強化・命中と晶術のネガティブゲイトを使ってくる。ネガティブゲイトは消費TPが多く、一度発動してしまえば再び使用可能な量までTPが回復するのにかなりの時間が必要となる。晶術を使う敵との戦闘では詠唱の妨害をするのが基本だが、デュラハンに限ってはわざと唱えさせてマジックガードでしのぐ方法も有効だ。デュラハンが晶術を使えないあいだに、最前衛モンスターを集中攻撃しよう。

デストロイヤー

◆種族◆ 悪魔

LV 29　HP 4114　EXP 144　ガルド 124

攻　撃：1401	防　御：152	SP回復：71	SP軽減：52
知　性：72	命　中：144	TP回復：24	防御軽減：96
回　避：128	幸　運：72	防御回数：2	重　量：2

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	0	0

出　現：飛行竜

落　チーズ(21%)／キュロット(1%)

盗　ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	―	SP28	―
払い	―	SP15	―
フルスイング	―	SP26	―
大震斧	―	SP36	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

斧を使った近距離攻撃を得意とする小型の悪魔。敵隊列の後衛にいるときは威嚇動作しか行わない。後衛から攻撃を行えるモンスターの前衛として出現した場合は、アクションエンチャントのふっ飛ばしを付加した特技でデストロイヤーを後方へ押しやれば、ラクに戦うことができる。なお、デストロイヤーがダッシュで間合いを詰めてから出してくるフルスイングには、ガードブレイクを引き起こす効果が付加されている。先に攻撃して技を潰すか、回避を心がけること。

ドゥームトード

◆種族◆ 水棲生物

LV 38　HP 5504　EXP 199　ガルド 159

攻　撃：1098	防　御：164	SP回復：8	SP軽減：91
知　性：98	命　中：179	TP回復：0	防御軽減：94
回　避：147	幸　運：21	防御回数：4	重　量：1

特殊耐性：―

属性防御(%)	地	水	火
	0	+61	−59
	風	光	闇
	0	0	0

出　現：天地戦争フィールド

落　トマト(21%)／ウォーボウ(1%)

盗　ウォーボウ(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
跳び蹴り	―	SP12	―
頭突き	―	SP8	―
ふくらむ	―	SP17	―
跳び蹴り連携	―	SP22	跳び蹴りの1段目ヒット時から連携
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

攻撃対象と接近している場合にのみ攻撃を行う前衛タイプのモンスター。4種類の使用技のうち、跳び蹴りの一段目から派生する跳び蹴り連携がドゥームトード一番の大技となっている。跳び蹴りに続いて空中で5連続の踏みつけを行うこの技を食らうと、かなりの量のHPを減らされてしまう。跳び蹴りの一段目は攻撃判定が高い位置にあり、こちらがジャンプしなければ当たることはない。跳び蹴り連携を出させないためにも無意味なジャンプは控えて、地上戦で片付けよう。

トゥルーマジック

◆種族◆ 無機物

LV	55	HP	9999	EXP	527	ガルド	344
攻撃	1379	防御	153	SP回復	86	SP軽減	34
知性	44	命中	161	TP回復	71	防御軽減	84
回避	170	幸運	8	防御回数	10	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	+43	+45	−22	+53	+41	+48

出現：現代4フィールド

落 ルーンボトル(4%)

盗 —

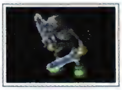
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP33	—
キック	—	SP33	—
火球	火	SP66	—
強化・TP回復	—	SP56	TP回復が増加
エクセキューション	闇	TP44	詠唱時間200フレーム
ディバインセイバー	光	TP44	詠唱時間200フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛にいるモンスターの援護として上級晶術のエクセキューションやディバインセイバーを唱えてくる強敵。晶術の詠唱をゆるしてしまうと味方のパーティに大きな被害が出ることは避けられない。詠唱の妨害は徹底して行おう。後衛の仲間に詠唱時間の短い晶術でトゥルーマジックを攻撃させるのはもちろん、カイルやロニなどの接近戦を得意とするキャラクターを操作しているなら、敵隊列の後方まで突撃して詠唱の妨害をすることも時には必要だ。

ドラゴントゥース

◆種族◆ 不死者



LV	57	HP	11526	EXP	538	ガルド	443
攻撃	1824	防御	221	SP回復	36	SP軽減	92
知性	3	命中	172	TP回復	47	防御軽減	97
回避	164	幸運	16	防御回数	8	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	0	0	0	−51	+94

出現：現代4フィールド

落 ヨーグルト(24%)／フルプレート(1%)

盗 ドラゴントゥース(2%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
払い	—	SP12	—
連携	—	SP33	—
双刀連携	—	SP23	—
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

竜の牙から生まれたガイコツ剣士。敵隊列中のどの位置からでも攻撃対象にダッシュで接近して、両手の剣を使って斬りかかってくる。前衛からの攻撃は斬りと払いを中心に連携をときどきまぜてくる程度だが、後衛からは連携と双刀連携が主体になる。団体で出現した場合には最前列の敵に連続攻撃を決めている味方の前衛が、後方からダッシュしてきたドラゴントゥースの攻撃を食らうことが多い。前衛キャラクターは防御重視で戦い、後衛の仲間の晶術でダメージを与えよう。

ドーマウス

◆種族◆ 獣

LV	60	HP	16917	EXP	531	ガルド	251
攻撃	2598	防御	0	SP回復	70	SP軽減	87
知性	25	命中	179	TP回復	10	防御軽減	51
回避	306	幸運	8	防御回数	6	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	−32	−34	−37	−29	−41	0

出現：現代4フィールド

落 チーズ(28%)／フルプレート(1%)

盗 チーズ(8%)

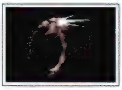
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP8	—
かみつき	—	SP8	—
シッポ	—	SP9	—
グランヴァニッシュ	地	TP84	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ひっかきとかみつき、シッポがメインの攻撃手段。後衛として出現した場合にも、自分の前にいるモンスターをダッシュですり抜けて前衛へと移動し、これらの技で攻撃を仕掛けてくる。頻繁に使用してくるわけではないが、後衛からはグランヴァニッシュも詠唱してくる。上級晶術にしては詠唱時間がかなり短く、唱え始めてから妨害するのは時間的な余裕が足りない。あらかじめ後衛の仲間に「晶術を使わせるな」の作戦を指示しておいたほうがいい。

ドラゴンフライ

◆種族◆ 甲殻類



LV	12	HP	967	EXP	20	ガルド	24
攻撃	134	防御	119	SP回復	31	SP軽減	68
知性	14	命中	86	TP回復	0	防御軽減	54
回避	106	幸運	34	防御回数	7	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	0	0	+10	−14	0	0

出現：ハーメンツヴァレー

落 アップルグミ(40%)／シーブズマント(4%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP8	—
払い	—	SP14	—
体当たり	—	SP17	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

浮かぶように空中を飛行する甲殻類の仲間。攻撃対象に接近してから、突きや払い、体当たりなどの近距離攻撃を仕掛けてくる。敵隊列の後衛に位置しているときは、前にいるモンスターが邪魔して攻撃対象へ近づけず、うろうろと前後に移動を繰り返していることが多い。この症状はタロスやヴァルチャーとパーティを組んで出現したときに多く見られるので、その場合は後衛にいるドラゴンフライを無視して最前列にいるモンスターとの戦いに集中していればいい。

ドラゴニュート

◆種族◆ 竜族

LV	81	HP	15140	EXP	932	ガルド	531
攻撃	3161	防御	234	SP回復	44	SP軽減	83
知性	241	命中	214	TP回復	0	防御軽減	70
回避	189	幸運	97	防御回数	13	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	+81	+82	+81	+80	+84	+84

出現：アクアラビリンス

落 グリムソード(3%)／グリムソード(1%)

盗 —

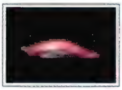
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP11	—
突き	—	SP14	—
ブレス	—	SP15	—
対空斬り	—	SP8	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが20以下の場合に使用
ディバインセイバー	光	TP81	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

手にした剣を武器に戦う亜人。ダッシュで攻撃対象に近づき、斬り、突き、ブレスで接近戦を挑んでくる。こちらがジャンプすれば対空斬りを使い、SPが少ない状態で斬りかかればブレスガードを使用するという対応力があり、後衛時には上級晶術のディバインセイバーも唱えられる。味方の前衛キャラクターの武器攻撃だけでは、バリエーションの豊富なドラゴニュートの攻撃に押し負けてしまうことが多い。後衛の仲間に必ず晶術で援護させよう。

ドレッドリーチ

◆種族◆ 不定形・その他



LV	72	HP	12213	EXP	892	ガルド	518
攻撃	2918	防御	79	SP回復	50	SP軽減	50
知性	23	命中	231	TP回復	0	防御軽減	70
回避	207	幸運	71	防御回数	9	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火	風	光	闇
	+62	−61	+66	−60	+87	−83

出現：アクアラビリンス

落 グリムクレスト(3%)／グリムクレスト(1%)

盗 —

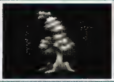
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP31	—
溶解液	—	SP32	—
吸血	—	SP51	攻撃ヒット時にHPが最大値の11%回復
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

小さくジャンプしてからの体当たり、口から体液を吐き出す飛び道具の溶解液、体当たりと同じようにジャンプしてから攻撃対象にかみつく吸血で攻撃してくる。強敵が多く出現するアクアラビリンスのモンスターにしてはそれほどやっかいな敵というわけではない。特殊効果でドレッドリーチが自分のHPを回復させてしまう吸血に注意して戦おう。前衛キャラクターを操作しているならガード後の反撃が基本戦略。反撃の連続攻撃を決めたあとは、すぐにガード体勢に戻ること。

トレント

◆種族◆ 植物



LV	HP	EXP	ガルド
56	12336	454	279

攻撃:1467	防御:336	SP回復:91	SP軽減:44
知性:198	命中:174	TP回復:89	防御軽減:81
回避:111	幸運:69	防御回数:12	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+91	0	−64
風	光	闇
0	0	0

出現:現代4フィールド
落 ライフボトル(30%)/シーダースタッフ(1%)
盗 シーダースタッフ(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP14	—
払い	—	SP21	—
ストーンザッパー	地	TP19	詠唱時間128フレーム
グランヴァニッシュ	地	TP72	詠唱時間64フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には根っこを使った叩きと払いで接近戦を行い、後衛時には晶術のストーンザッパーを連発してくる。個々の攻撃はどれも貧弱で強いモンスターではないが、こちらから地属性の晶術で攻撃するとカウンタ・マジックと称した上級晶術のグランヴァニッシュで逆襲してくる。トレントと戦う場合には地属性の晶術を使わないように意識して、操作していないキャラクターの使用可能な晶術をあらかじめメニュー画面で地属性以外のものに設定しておこう。

ナッハツェラー

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
56	11923	492	268

攻撃:1681	防御:202	SP回復:16	SP軽減:68
知性:158	命中:168	TP回復:56	防御軽減:76
回避:172	幸運:46	防御回数:8	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+62	+61	+58
風	光	闇
+60	−84	+71

出現:現代4フィールド
落 ミルク(29%)/クリーヴァ(1%)
盗 ルーンボトル(4%)

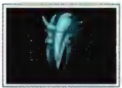
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP15	—
払い	—	SP12	—
突き	—	SP13	—
強化・攻撃	—	SP0	攻撃が増加
ネガティブゲイト	闇	TP39	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

槍を使った近距離攻撃が得意。敵隊列の前衛では斬りや払い、突きで接近戦を行い、後衛からは晶術のネガティブゲイトで最前列にいるモンスターの援護をする。ナッハツェラーは攻撃後に少しだけ後退するクセがあり、味方のパーティが攻めの圧力に押されて戦闘フィールドの端に押し込まれる危険はほぼない。詠唱に時間のかかる上級晶術でも十分に唱えられるので、ハロルドに敵の属性耐性の弱点を突くディバインセイバーを使わせて大ダメージを狙うといい。

ナイチンゲール

◆種族◆ 機械



LV	HP	EXP	ガルド
47	7458	346	204

攻撃:1287	防御:214	SP回復:69	SP軽減:81
知性:127	命中:158	TP回復:52	防御軽減:91
回避:147	幸運:75	防御回数:6	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+72	+81	+80
風	光	闇
+78	+84	−86

出現:18年前のダイクロフト
落 ライフボトル(8%)/マラカイトメイス(1%)
盗 ライフボトル(16%)

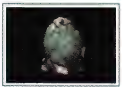
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP26	—
レーザー	光	SP15	—
強化・TP回復	—	SP0	TP回復が増加
プリズムフラッシャ	光	TP41	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

後方からの支援を得意とする戦闘マシン。空中に浮かび瞬間移動で位置を変えながら、射程距離の長い飛び道具のレーザーや内蔵されているアームを使った突き、晶術のプリズムフラッシャで攻撃を仕掛けてくる。ナイチンゲールは瞬間移動してから晶術を唱えるため、操作キャラクターの武器攻撃でプリズムフラッシャの詠唱妨害を行うのは難しい。後衛の仲間に「空の敵を狙え」や「晶術を使わせるな」の作戦を指示して、晶術で断続的に攻撃させておこう。

ニャルラトホテプ

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
60	11469	541	480

攻撃:1663	防御:278	SP回復:83	SP軽減:64
知性:212	命中:173	TP回復:89	防御軽減:73
回避:167	幸運:77	防御回数:9	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+67	+61	+57
風	光	闇
+66	+59	+62

出現:現代4フィールド
落 ミラクルグミ(8%)/スタープレスレット(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
触手	—	SP24	—
ガス	—	SP20	—
光線	—	SP19	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
竜巻	風	SP20	—
エンシェントノヴァ	火	TP71	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

射程の短い触手とガスは接近戦で使い、地面を走らせる飛び道具の竜巻と晶術のエンシェントノヴァは後方からの支援技として用いる。こちらがジャンプすると出してくる対空技の光線は、一瞬しか攻撃判定が出ないため食らうことはほとんどない。光線が当たりにくいという欠点を利用すれば操作キャラクターを敵の隊列に割り込ませてジャンプし続けることで、敵パーティの後衛にいるニャルラトホテプの晶術詠唱を安全に妨害できる。

ナイトメア

◆種族◆ 悪魔

LV	HP	EXP	ガルド
75	13574	912	514

攻撃:2845	防御:209	SP回復:22	SP軽減:89
知性:202	命中:167	TP回復:29	防御軽減:84
回避:191	幸運:0	防御回数:8	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+84	+83	+80
風	光	闇
+81	−97	+98

出現:アクアラビリンス
落 グリムボウ(3%)/グリムボウ(1%)
盗 —

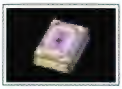
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP10	—
突き	—	SP16	—
蹴り	—	SP13	—
エンシェントノヴァ	火	TP57	詠唱時間168フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アクアラビリンスに出現する難敵のひとり。敵隊列の後衛に位置しているときに使うエンシェントノヴァの詠唱をゆるしてしまうと、味方のパーティが一撃で全滅してしまう恐れもある。詠唱の体勢に入ってからでは妨害が間に合わないこともあり得るので、戦闘開始直後からリアラやハロルドにナイトメアを晶術で攻撃させておこう。上級晶術で大ダメージを狙うのではなく、敵の晶術を阻止する目的でスプラッシュやプリズムフラッシャを連発させるのが賢い選択だ。

ネクロノミコン

◆種族◆ 無機物



LV	HP	EXP	ガルド
28	3333	139	152

攻撃:669	防御:174	SP回復:23	SP軽減:77
知性:183	命中:141	TP回復:77	防御軽減:63
回避:124	幸運:41	防御回数:6	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)

地	水	火
+28	+28	+28
風	光	闇
+28	0	0

出現:飛行竜
落 ブレッド(28%)/ゴシックメイス(1%)
盗 パイングミ(16%)

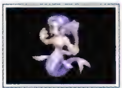
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP15	—
キック	—	SP15	—
火球	火	SP30	—
強化・知性	—	SP25	知性が増加
ネガティブゲイト	闇	TP56	詠唱時間232フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

サマナーやタロス、フォカロルとパーティを組んで出現する魔法の本。空中に浮かび、前衛時には打撃技のパンチやキックで、後衛時には水平に撃ち出す飛び道具の火球と晶術のネガティブゲイトで攻撃してくる。3〜4体の団体で出現することが多く、その場合は晶術の妨害が最重要課題となる。晶術で敵の詠唱を邪魔するなら、与えるダメージ量は考えずに攻撃範囲の広いスプラッシュなどで複数のネクロノミコンを一度に攻撃することを心がけよう。

ネレウス

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
55	9846	451	248

攻撃:1456	防御:188	SP回復:81	SP軽減:72
知性:179	命中:152	TP回復:66	防御軽減:77
回避:165	幸運:82	防御回数:9	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	+94	−56
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現:現代4フィールド

落 マグログミ(8%)/ボディスーツ(1%)

盗 マグロ(22%)

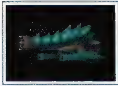
◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
ヘビーキック	—	SP11	—
キック	—	SP14	—
竪琴	—	SP10	—
スプラッシュ	水	TP48	詠唱時間152フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦では魚の尾になっている下半身でキックやヘビーキックなどの打撃技を多用し、ときどき竪琴から奏でるメロディを飛び道具として撃ち出してくる。一方、敵隊列の後方にいる場合は晶術のスプラッシュを使った遠距離攻撃が唯一の使用技となる。自分と周囲にいるモンスターの命中やSP回復を増加させるFOEを展開できることから、ネレウスは後方からの支援が得意だ。仲間の後衛に晶術を連発させて、ネレウスが好き勝手な行動をとれないように牽制しておくこと。

パーセキューター

◆種族◆ 機械



LV	HP	EXP	ガルド
50	8141	421	342

攻撃:1417	防御:248	SP回復:12	SP軽減:91
知性:121	命中:161	TP回復:0	防御軽減:76
回避:139	幸運:16	防御回数:9	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現:ダイクロフト(2)

落 フレアボトル(12%)/ラピッドボウ(1%)

盗 ラピッドボウ(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
中段爆撃	火	SP12	爆発部分のみ火属性
下段爆撃	火	SP14	爆発部分のみ火属性
主砲	—	SP10	—
上段爆撃	火	SP14	爆発部分のみ火属性
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

1000年前のダイクロフトに配置された警備用の機械。空中を飛んでいるがダメージを与えても地上に打ち落とすことはできない。異なる軌道に爆弾を放つ3種類の爆撃が主力の攻撃で、放たれた爆弾は射程の最長点で爆発を引き起こす。爆発前の爆弾は属性のない攻撃だが、爆風は火属性の攻撃になることが特徴だ。後方にいるパーセキューターの爆撃で受けるダメージを減らすために、バーミリオン系のスロット効果が付加された防具やフレアマントを装備しておくといい。

ノール

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
55	10862	478	264

攻撃:1505	防御:221	SP回復:91	SP軽減:57
知性:129	命中:172	TP回復:0	防御軽減:74
回避:146	幸運:102	防御回数:9	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+22	+24	+23
風	**光**	**闇**
+21	+25	+22

出現:現代4フィールド

落 パスタ(24%)/ククリ(3%)

盗 すじにく(33%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP17	—
突き	—	SP15	—
蹴り	—	SP19	—
連携	—	SP31	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

敵隊列の最前列にいるノールは、ナイフを使った斬りや突きと軽くスキップしてからの蹴りで接近戦を挑んでくる。好戦的な性格で休むことなく攻め続けてくるが、ガード後に反撃を行う基本戦法で戦えば倒すのはたやすい。蹴りから始まる2段技の連携を、単発で出してくる蹴りと勘違いしてガードを解かないように注意して戦おう。また、敵隊列の後衛にいるノールが攻撃してくることはない。戦闘時には最前衛にいるモンスターだけに集中していればいい。

パイクマン

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
12	1042	23	17

攻撃:141	防御:124	SP回復:48	SP軽減:69
知性:21	命中:98	TP回復:16	防御軽減:72
回避:91	幸運:46	防御回数:4	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	0	−12

出現:現代1フィールド

落 アップルグミ(34%)/ギサルメ(2%)

盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP15	—
薙ぎ払い	—	SP15	—
回転斬り	—	SP23	—
連携	—	SP35	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

手にした槍を駆使して接近戦を挑んでくる。晶術や飛び道具などの遠距離攻撃は行えないので、隊列の最前衛にいる相手との戦いに専念すればいい。戦闘ランクをハード以上にしていない限り使用してくる攻撃は単発ヒットの技のみで、パイクマンの攻撃をガードしてから反撃として連続攻撃を叩き込んでいけば簡単に倒すことができる。それほど強くはない敵だが、遭遇する時点での味方パーティも十分には成長していないはず。危ないと思ったら迷わず回復アイテムを使用すること。

ノクターナルフライ

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
36	4966	166	117

攻撃:889	防御:176	SP回復:81	SP軽減:34
知性:91	命中:176	TP回復:0	防御軽減:76
回避:137	幸運:42	防御回数:7	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+48	−42	−67
風	**光**	**闇**
+73	0	0

出現:改変現代フィールド

落 キャベツ(29%)/ノーブルヴェール(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

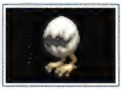
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP38	—
糸	—	SP35	—
鱗粉	—	SP17	動作中に武器攻撃を当てるとレベル5の毒効果が発生
二段体当たり	—	SP66	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中を飛行する巨大な蛾のモンスター。空からの体当たり攻撃が主力技だが、口から吐き出す糸や羽根から振りまく鱗粉などの飛び道具も使うことができる。また、戦闘ランクをハード以上にすると、水平方向と斜め下方向の2種類の体当たりを組み合わせる二段体当たりを使ってくるようになる。鱗粉を振りまく動作中に武器で斬りかかると、カウンターエフェクトで毒効果が発生することに注意。武器攻撃を行う前衛キャラクターに防止アイテムを装備させておこう。

ハウゼルエッグ

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
24	2647	81	76

攻撃:384	防御:187	SP回復:71	SP軽減:29
知性:52	命中:127	TP回復:71	防御軽減:49
回避:114	幸運:16	防御回数:8	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	−49	+74

出現:トラッシュマウンテン

落 タマゴ(32%)/セプター(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
蹴り	—	SP27	—
アッパー	—	SP32	—
霧	—	SP46	動作中に武器攻撃を当てるとレベル2の衰弱効果が発生
対空頭突き	—	SP22	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
シャドウエッジ	闇	TP32	詠唱時間128フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

多彩な近距離用攻撃と晶術のシャドウエッジやブラッディクロスを使用する小型のモンスター。使用技が豊富でどんな間合いでの戦闘にも対応することができる。霧を出している動作中に武器攻撃を当てると、一定の確率で衰弱効果のカウンターエフェクトが発生することに注意。晶術で遠距離攻撃を行う味方の後衛担当は関係ないが、ハウゼルエッグと殴り合いをする前衛のキャラクターにはウィークチェックなどの予防アイテムを装備させておくこと。

バウンサー

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
17	1782	37	37

攻撃:190	防御:141	SP回復:75	SP軽減:46
知性:62	命中:121	TP回復:0	防御軽減:60
回避:104	幸運:26	防御回数:6	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	−24	−24	−24
	風	光	闇
	−24	0	0

出現:現代1フィールド
落 スペクタクルズ(38%)/プレートブーツ(6%)
盗 —

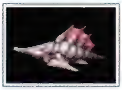
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ジャブ	—	SP11	—
ボディブロー	—	SP17	—
ストレート	—	SP18	—
アッパー	—	SP22	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

己の拳を武器に肉弾戦を挑んでくる用心棒。ジャブやストレートなどの射程が短い単発ヒットの打撃技を得意とする。こちらのジャンプに反応して対空性能の高いアッパーを出したり、SPが減少していると見ればブレスガードを行うなどのテクニカルな攻撃パターンを持っている。ただし、バウンサーは多人数で攻撃することを潔しとしないのか、敵パーティの後衛にいる場合は最前列にいるモンスターに戦闘をまかせて自分はひたすら待機という手抜きな一面も持っている。

バジリスクキング

◆種族◆ 爬虫類



LV	HP	EXP	ガルド
48	7619	351	222

攻撃:1307	防御:261	SP回復:56	SP軽減:91
知性:97	命中:183	TP回復:0	防御軽減:74
回避:136	幸運:18	防御回数:12	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+72	+31	+32
	風	光	闇
	−69	+30	+29

出現:18年前のダイクロフト
落 バジリスクの鱗(4%)/ドミネイトカスク(1%)
盗 バジリスクの鱗(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
牙	—	SP14	71%の確率でレベル4の鈍足効果が発生
回転体当たり	—	SP16	—
光線	—	SP20	—
強化・防御	—	SP27	防御が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦を挑んでくる前衛タイプのモンスター。使用技の牙には鈍足状態を発生させる効果があり、味方の前衛キャラクターにはドレインチェックかステップ系のスロット効果が付加した防具を装備させておくといい。なければリキュールボトルでしのぐ手もある。鈍足状態の予防が万全なら、苦戦をするような相手ではない。同時に出現した敵が晶術攻撃を得意とするナイチンゲールだった場合は、そちらを優先的に攻撃したほうが戦いはラクになるはずだ。

バシュカー

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
28	3081	94	76

攻撃:784	防御:178	SP回復:63	SP軽減:54
知性:68	命中:149	TP回復:0	防御軽減:61
回避:104	幸運:33	防御回数:7	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	−16	−16	−16
	風	光	闇
	−16	−21	+64

出現:10年後1フィールド
落 オレンジグミ(18%)/ウォーハンマー(1%)
盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ジャブ	—	SP9	—
ボディブロー	—	SP14	—
ストレート	—	SP16	—
アッパー	—	SP19	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

晶術などの遠距離攻撃は使わず、ジャブ、ストレート、ボディブローなどの接近戦向けの打撃技で戦う完全な前衛タイプ。敵隊列の後衛に位置している場合は攻撃してくることすらない。最大の特徴は攻撃対象がガード体勢を取っていると、ガードブレイクの効果を持つストレートやボディブローを使用する点で、バシュカーとの戦いではガード後に反撃という戦法が成り立たなくなっている。先手を取ってこちらから積極的に攻撃を仕掛けていこう。

ハスター

◆種族◆ 不定形・その他

LV	HP	EXP	ガルド
33	4196	151	142

攻撃:955	防御:308	SP回復:16	SP軽減:81
知性:211	命中:144	TP回復:35	防御軽減:70
回避:29	幸運:98	防御回数:4	重量:4

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+73	+89	+81
	風	光	闇
	+72	−88	+71

出現:改変現代フィールド
落 バター(34%)/ライフル(1%)
盗 ルーンボトル(4%)

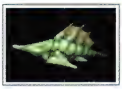
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
触手	—	SP19	—
ガス	—	SP16	—
光線	—	SP15	攻撃対象がジャンプしている場合にのみ使用
竜巻	風	SP16	—
デルタレイ	光	TP27	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ハスターの攻撃は一撃必殺を狙うものではなく、そこそこの威力の技を細かく連打するというスタイル。団体で出現した場合には、ふっ飛ばし力の大きい触手や飛び道具の竜巻、晶術のデルタレイの連発に阻まれて、味方の前衛が非常に接近しずらくなる。リアラやジューダスが晶術で攻撃して、敵がのけぞっている間にカイルやロニを突撃させよう。接近後も晶術攻撃は継続して行うことが必要だ。前衛キャラクターがハスターに引き離されないように援護してやろう。

バジリスク

◆種族◆ 爬虫類



LV	HP	EXP	ガルド
16	1607	34	35

攻撃:177	防御:174	SP回復:36	SP軽減:88
知性:22	命中:113	TP回復:0	防御軽減:54
回避:98	幸運:18	防御回数:8	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	−47	+56
	風	光	闇
	0	0	0

出現:オベロン社廃坑
落 オレンジグミ(26%)/グラディウス(1%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
牙	—	SP14	—
回転体当たり	—	SP16	—
光線	—	SP21	—
強化・防御	—	SP26	防御が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃を行うのは敵隊列の前衛に位置している場合のみ。後衛にいるときは自分の能力値を増加させる強化・防御だけを使ってくる。行動パターンは攻撃対象に近づいてから各種の技を出すという単純なものなので、ガード後にしっかりと連続攻撃を決めていけば簡単に勝つことが可能だ。ただし、光線だけは攻撃の射程がほかの技よりも長くなっている。ガードを失敗しないように注意しよう。晶術で攻撃するなら敵の属性耐性の弱点を突く水属性のものを使うといい。

パラサイトウィード

◆種族◆ 植物

LV	HP	EXP	ガルド
15	1447	33	27

攻撃:177	防御:131	SP回復:76	SP軽減:46
知性:31	命中:107	TP回復:0	防御軽減:68
回避:115	幸運:26	防御回数:5	重量:0

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+34	+43	−52
	風	光	闇
	0	0	0

出現:現代1フィールド
落 アップルグミ(34%)/サレット(1%)
盗 —

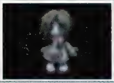
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
種	—	SP22	—
つる	—	SP29	—
花粉	—	SP19	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

甲殻類に植物が寄生して生まれたモンスター。攻撃時には一瞬だけ宿主から植物の本体が姿を現わし技を出してくる。主力の攻撃は2個の種子を地面にバウンドさせながら撃ち出す飛び道具の種。敵隊列中での位置に関わらず使用してくるこの種を基本に、前衛時には鋭くとがった茎を突き出すつるを、後衛時には花の先端から放出する花粉を使うようになる。種と花粉の攻撃にさらされる前衛の仲間はHPの消耗が激しくなりがち。HPの回復アイテムを惜しまず使おう。

バンシー

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
51	7512	403	281

攻撃:1216	防御:224	SP回復:59	SP軽減:81
知性:127	命中:142	TP回復:49	防御軽減:92
回避:171	幸運:8	防御回数:2	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	−72	+81

出現:カタコンベ
落:マグロゲミ(30%)/スプレッド(1%)
盗:スプレッド(4%)

◆技データ◆ FOE:有(→P392)

技名	属性	消費	備考
鬼火	—	SP16	—
移動鬼火	—	SP16	—
泣く	—	SP23	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

自分の前方に発生させる鬼火がメインの攻撃手段。攻撃対象と密着している場合は停止した鬼火を使い、少し離れた位置からは前方にゆっくりと進む移動鬼火を発生させる。戦闘ではバンシーのHPが50%以下になると1回だけ展開してくるFOEの―アイス・レクイエム―に気を付けること。味方の前衛キャラクターがこのFOEの効果範囲内に入ると凍結状態にされてしまうため苦戦は避けられない。必ずフリーズチェックなどの凍結防止アイテムを装備させておこう。

バンデット

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
11	986	20	21

攻撃:134	防御:114	SP回復:87	SP軽減:41
知性:34	命中:116	TP回復:0	防御軽減:58
回避:111	幸運:79	防御回数:6	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	**光**	**闇**
0	0	0

出現:現代1フィールド
落:レザーブーツ(8%)/チェインブーツ(2%)
盗:—

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP26	—
突き	—	SP30	—
宙返り蹴り	—	SP19	—
ナイフ投げ	—	SP42	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

バンデットは状況に応じた様々な行動パターンを持っていることが特徴。攻撃対象が前進もしくは前にダッシュすると宙返りしながらのバックステップで間合いを広げ、場合によってはバックステップ後にナイフ投げを連携で出してくる。また、戦闘ランクをハード以上に変更しているときには宙返りキックのヒット後にナイフ投げで追い打ちを仕掛けてくるようになり、さらにはHPが50%以下で残りは自分だけという劣勢に立たされると戦闘から逃走する場合もある。

バンダースナッチ

◆種族◆ 不定形・その他

LV	HP	EXP	ガルド
38	5156	171	160

攻撃:1232	防御:127	SP回復:78	SP軽減:78
知性:131	命中:192	TP回復:0	防御軽減:51
回避:72	幸運:79	防御回数:12	重量:3

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+33	+30	+28
風	**光**	**闇**
+32	+29	+33

出現:改変現代フィールド
落:オートクレール(1%)
盗:—

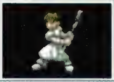
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP15	—
かみつき	—	SP15	—
払い	—	SP18	—
ふっ飛ばし	—	SP19	—
連続攻撃	—	SP33	HPが50%以下になると使用
強化・攻撃	—	SP34	攻撃が増加
—	—	—	—
—	—	—	—

肉弾戦を得意とする前衛タイプのモンスター。突き、かみつき、払い、ふっ飛ばしなどの単発ヒットの打撃技に加えて、HPが50%以下になると突きから払い、膝蹴り、かみつきへと連携させる連続攻撃を使用してくる。攻撃はどれも予備動作が大きく、バンダースナッチが近づいてくるタイミングに合わせて武器攻撃を行えば、大抵は敵の攻撃を潰すことが可能だ。もし攻撃を頻繁にパリーされて敵の技を潰せないようなら、ガード後に反撃をする基本戦法に切り替えよう。

ビショップ

◆種族◆ 人



LV	HP	EXP	ガルド
58	11211	603	469

攻撃:1864	防御:213	SP回復:76	SP軽減:71
知性:51	命中:211	TP回復:61	防御軽減:65
回避:134	幸運:72	防御回数:10	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+34	+34	+34
風	**光**	**闇**
+34	+73	−44

出現:神のたまご(上層部)
落:ホーリィボトル(26%)/エクスプレス(1%)
盗:とうふ(15%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP14	—
叩き	—	SP16	—
突き	—	SP17	—
連携	—	SP29	—
フルフラット	—	SP21	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
グランヴァニッシュ	地	TP61	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

払い、叩き、突きと、これらを組み合わせる連携が攻撃の主体。最前列へと積極的に前進してくるため、戦闘フィールドの端に追い込まれないうちに先手を取って攻撃を仕掛けていったほうがいい。後衛時に敵が使用してくるグランヴァニッシュ妨害の意味も含めて、リアラやハロルドの晶術で継続的に攻撃を仕掛けていこう。なお、戦闘ランクがハード以上のときに使用するフルフラットには、ガードブレイクの効果と武器攻撃を必ずパリーする特性がある。

パンタグリュエル

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
76	20166	924	520

攻撃:4016	防御:16	SP回復:94	SP軽減:16
知性:201	命中:209	TP回復:0	防御軽減:81
回避:157	幸運:92	防御回数:10	重量:4

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+73	+71	+74
風	**光**	**闇**
+72	+71	+70

出現:アクアラビリンス
落:グリムアクス(3%)/グリムアクス(1%)
盗:—

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP69	—
払い	—	SP53	—
フルスイング	—	SP94	攻撃対象がガード状態の場合に使用
二段叩き	—	SP66	HPが50%以下になると使用
体当たり	—	SP78	—
ブレスガード	—	SP7	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—

パンタグリュエルには特殊な耐性があり、武器攻撃でのけぞらない場合がある。防御力が非常に低く、武器攻撃で効率よくダメージを与えられるのだが、ただ単に斬りかかっていくだけでは殴り合いの消耗戦になりがちだ。味方の後衛が晶術攻撃でパンタグリュエルをのけぞらして、ガード体勢を取れなくなったところに前衛キャラクターが攻撃を仕掛けていくといい。なお、フルスイングにはガードブレイクの効果がある。ガードは意味がないので注意すること。

ビッグフット

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
20	2811	58	61

攻撃:456	防御:181	SP回復:78	SP軽減:81
知性:32	命中:117	TP回復:0	防御軽減:56
回避:116	幸運:48	防御回数:8	重量:4

特殊耐性:—

属性防御(%)

地	水	火
+14	+66	−64
風	**光**	**闇**
+12	0	0

出現:現代1フィールド
落:リキュールボトル(31%)/ブローバー(1%)
盗:—

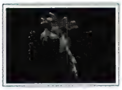
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
打ち下ろし	—	SP12	—
ワンツーパンチ	—	SP14	—
ブレス	—	SP12	34%の確率でレベル2の凍結効果が発生
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦で力を発揮する前衛タイプのモンスター。武器攻撃が2ヒットするまでのけぞらずに耐えることができるため、ビッグフットの攻撃前に斬りかかると動きを止められずにダメージを受ける恐れがある。敵の技をガードもしくは回避してから武器攻撃を仕掛けていくのが正解だ。また、ビッグフットのブレスには凍結を引き起こす特殊効果が付加されている。発生確率はそれほど高くはなく凍結効果のレベルも低いが、なるべくなら凍結の防止アイテムを装備しておくべきだ。

ビヤーキー

◆種族◆ 不定形・その他



LV	HP	EXP	ガルド
32	4478	157	139

攻撃	947	防御	133	SP回復	69	SP軽減	69
知性	181	命中	137	TP回復	0	防御軽減	81
回避	146	幸運	16	防御回数	8	重量	3

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+55	+54	+56
風	光	闇
+51	−55	+74

出現：改変現代フィールド
落：タマネギ(33%)／フィールドプレート(1%)
盗：ニンジン(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP15	—
クロスチョップ	—	SP15	—
払い	—	SP16	—
蹴り	—	SP19	HPが50%以下になると使用
強化・攻撃	—	SP59	攻撃が増加。HPが50%以下になると使用
スティングレイブ	地	TP44	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時は打撃技を使って接近戦をこなし、後衛時には晶術で前衛にいるモンスターの援護をする。HPが50%以下になるとこの行動パターンが変化して、強化・攻撃やスティングレイブを使うために前衛からバックダッシュで後衛へ下がったり、逆に後衛からダッシュで最前衛まで出てきてキックで攻撃を仕掛けてくるようになる。こうなると複数の敵に攻撃が分散して頭数を減らしにくくなってしまう。仲間に「敵の数を減らせ」の作戦を指示して効率よくトドメを刺していこう。

フェイク

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
36	8765	486	405

攻撃	947	防御	189	SP回復	64	SP軽減	21
知性	82	命中	142	TP回復	34	防御軽減	64
回避	142	幸運	91	防御回数	9	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

出現：飛行竜
落：ミソ(25%)／オリハルコン(4%)
盗：ルーンボトル(37%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP62	66%の確率でレベル3の麻痺効果が発生
鉄球	—	SP96	—
爆弾	火	SP96	HPが25%以下になると使用
まやかし	火	SP96	HPが25%以下になると使用。爆弾のみ火属性
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

地面へ転がすように放ってくる飛び道具を多用するモンスター。鉄球、爆弾、まやかしの3種類の飛び道具があり、HPが十分にある場合は鉄球を、HPが25%以下になった場合は爆弾とまやかしを使用する。また、HPの残量には関係なく麻痺状態を誘発する近距離攻撃のかみつきを使ってくるので、味方の前衛にはパラライズチェックなどの防止アイテムを装備させておくこと。防止アイテムがないならガード後の反撃を心がけて、かみつきを食らわないように慎重に戦おう。

ピヨピヨ

◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
16	1573	41	41

攻撃	191	防御	152	SP回復	56	SP軽減	61
知性	12	命中	123	TP回復	0	防御軽減	57
回避	131	幸運	67	防御回数	7	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	+56	−41
風	光	闇
0	0	0

出現：現代1フィールド
落：タマゴ(27%)／クレスト(1%)
盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
つっつき	—	SP15	—
体当たり	—	SP40	—
羽ばたき	—	SP46	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

素早い攻撃は射程の短いつっつきだけで、空中に飛び上がる予備動作をともなう羽ばたきと体当たりは見切りやすい。基本に忠実にピヨピヨの攻撃をガードしてから反撃を行うのもいいが、そこまで慎重に戦う必要はない。相手の小さな体に空振りしないものなら、連続攻撃を適当に出していくだけでもラクに勝つことができるはずだ。ほかにもピヨピヨの攻撃を回避してSPを大量に消費させてガードストライクの発生を狙う戦い方など、料理のしようはいくらでもある。

フェニックス

◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
23	2581	93	87

攻撃	354	防御	151	SP回復	36	SP軽減	74
知性	72	命中	137	TP回復	18	防御軽減	71
回避	121	幸運	87	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	−64	+98
風	光	闇
0	0	0

出現：ヒートリバー
落：ジャガイモ(33%)／ハンターボウ(1%)
盗：ライフボトル(48%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP18	—
爪	—	SP21	—
火の粉	—	SP9	—
バーンストライク	火	TP71	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

体当たりと爪を使って空中から接近戦を挑んでくる。攻撃の動作が素早く、こちらから近づいていくのは返り討ちに合う可能性が高い。防御重視で戦ってフェニックスから近づいてくるように仕向け、敵の攻撃後のスキに連続攻撃で反撃していくのがいい。ただし、前方に向かって放射状に炎を飛ばす火の粉を使われると、フェニックスが後退して間合いが開いてしまう。この場合は無理に追いかけずに、ガード体勢で体当たりか爪を出してくるのを待ったほうがいい。

ファイアエレメンタル

◆種族◆ 精霊

LV	HP	EXP	ガルド
65	11564	694	494

攻撃	2086	防御	227	SP回復	89	SP軽減	80
知性	152	命中	191	TP回復	71	防御軽減	68
回避	133	幸運	51	防御回数	11	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+55	−46	+100
風	光	闇
+55	+55	+55

出現：神のたまご(中層部)
落：フレアマント(8%)／クレイモア(1%)
盗：ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP9	—
踏みつけ	—	SP15	—
炎上	—	SP12	—
火球	—	SP23	—
バーンストライク	火	TP16	詠唱時間96フレーム
ヴォルカニックレイ	火	TP20	戦闘ランクがハード以上でバーンストライクから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦では踏みつけと払いが主力攻撃。頭髪部分に攻撃判定が発生する炎上も使ってくるが、こちらが地上にいるぶんには攻撃が当たることはない。ただし、ジャンプに反応して炎上を出してくることがあり、その場合は十分な対空性能を発揮する。無意味なジャンプはしないように気を付けよう。後衛にいるファイアエレメンタルは晶術のバーンストライクと前方に炎の塊を投げつける飛び道具の火球で前衛の援護を行う。好き勝手に動けないように晶術攻撃で牽制しておこう。

フェンリル

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
48	15067	402	394

攻撃	1382	防御	167	SP回復	82	SP軽減	46
知性	204	命中	261	TP回復	81	防御軽減	79
回避	146	幸運	72	防御回数	9	重量	4

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+77	+92	−67
風	光	闇
+76	−72	+89

出現：外殻
落：キウイ(27%)／グランドクラウン(1%)
盗：オールディバイド(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP24	—
かみつき	—	SP28	—
ブレス	—	SP44	58%の確率でレベル4の凍結効果が発生
ニブルヘイム	—	SP40	HPが50%以下になると使用
インブレイスエンド	水	TP88	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

HPが十分にある場合は、かみつきと体当たり、ブレスで攻撃してくる。ブレスには凍結効果があり、味方の前衛キャラクターにはフリーズチェックなどの防止アイテムを装備させておくことが不可欠だ。また、フェンリルはHPが50%以下になると地面から巨大な逆さつららを発生させるニブルヘイムを使うようになる。味方のパーティが一カ所に固まっているとまとめてダメージを受けてしまう。味方の前衛と後衛の位置が離れるように、敵を押し返すことを意識して戦おう。

フォカロル

◆種族◆ 悪魔

LV 32　HP 5013　EXP 174　ガルド 147

攻　撃：977　防　御：162　SP回復：71　SP軽減：61
知　性：98　命　中：164　TP回復：81　防御軽減：48
回　避：136　幸　運：71　防御回数：12　重　量：4
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+86	−47
風	光	闇
0	−41	+92

出　現：飛行竜
落　ジャガイモ(35%)／バトルボウ(1%)
盗　バトルボウ(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
打撃	水	SP13	—
振り下ろし	水	SP17	—
強打	水	SP15	—
ブレス	水	SP21	—
連携	水	SP43	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
球体	水	SP24	—
強化・SP回復	−	SP37	SP回復が増加
インブレイスエンド	水	TP78	詠唱時間160フレーム

攻撃対象とやや離れた位置から、体の大きさを活かしたリーチの長い打撃技で攻撃を仕掛けてくる。密着するほど近づくとバックステップで間合いを広げようとするが、このバックステップには武器攻撃をパリーする特性がある。前衛キャラクターを操作している場合は、深追いはしないように注意すること。また、戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると、通常の打撃に加えて、64%の確率でレベル3の凍結効果が発生する打撃も使用するようになる。

プリースト

◆種族◆ 人

LV 29　HP 3016　EXP 116　ガルド 97

攻　撃：678　防　御：221　SP回復：82　SP軽減：58
知　性：61　命　中：146　TP回復：56　防御軽減：72
回　避：119　幸　運：62　防御回数：8　重　量：2
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+6	+9	+7
風	光	闇
+11	+65	−67

出　現：ストレイライズ大神殿
落　オレンジグミ(34%)／ウォーハンマー(1%)
盗　ウォーハンマー(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP19	—
払い	—	SP17	—
突き	—	SP22	—
連携	—	SP37	—
フルフラット	—	SP26	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
エアプレッシャー	地	TP61	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

杖を使った払い、叩き、突きが攻撃の中心。攻撃対象が射程に入っているなら後衛からでも構わず杖を振るうほど武器攻撃を多用してくる。戦闘ランクをハード以上にしているとガードブレイク効果を持ったフルフラットという打撃技を使うようになるが、セカンド以下ならガード後に反撃を行っていけば勝つのは難しくない。頻度は低いが後衛からエアプレッシャーを使った晶術攻撃をしてくることもある。一応は詠唱妨害のことも頭の片隅に入れておこう。

フラッガー

◆種族◆ 人

LV 31　HP 4042　EXP 128　ガルド 104

攻　撃：921　防　御：164　SP回復：68　SP軽減：71
知　性：71　命　中：189　TP回復：11　防御軽減：61
回　避：138　幸　運：76　防御回数：8　重　量：2
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

出　現：ストレイライズ大神殿
落　ホーリィボトル(32%)／ハルバード(1%)
盗　ハルバード(4%)

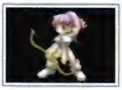
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP14	—
薙ぎ払い	—	SP14	—
回転斬り	—	SP22	—
連携	—	SP34	—
強化・命中	—	SP21	命中が増加
ヴォルカニックレイ	火	TP54	詠唱時間152フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

自ら隊列の最前部へと移動して、突きや薙ぎ払い、回転斬りで接近戦を仕掛けてくる。手にした槍を使った攻撃はどれも射程が長く、歩いて後ろに下がることで回避するのは難しい。攻撃をガードするようにするか、回避したい場合は、必ずバックステップを利用しよう。基本的には近距離での戦闘を好む敵だが、敵隊列の後衛にいる場合は晶術のヴォルカニックレイを使ってくることもある。詠唱の動きを見せたら優先的に攻撃して晶術を妨害するように。

プリエステス

◆種族◆ 人



LV 28　HP 2973　EXP 110　ガルド 98

攻　撃：642　防　御：172　SP回復：56　SP軽減：51
知　性：106　命　中：146　TP回復：81　防御軽減：72
回　避：133　幸　運：64　防御回数：7　重　量：2
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
+20	+21	+24
風	光	闇
+26	+89	−41

出　現：ストレイライズ大神殿
落　ライフボトル(22%)／ゴシックメイス(1%)
盗　—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払う	—	SP20	—
弓	—	SP21	—
束ね撃ち	—	SP22	—
流水	水	SP22	—
スラストファング	風	TP51	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

飛び道具による中間距離からの攻撃を得意とする後衛タイプの敵。3本の矢を同時に放つ束ね撃ちや晶術のスラストファングで激しく攻撃してくるため、何の策もなしに接近しようとすると味方の前衛キャラクターが大きな被害を受けてしまう。必ず後衛のキャラクターが晶術で攻撃して、敵が飛び道具で好き放題に攻撃できないように牽制しておくこと。接近してしまえばプリエステスの貧弱な近距離攻撃を恐れる必要はない。思う存分に連続攻撃を叩き込んでいこう。

ブラックウィドウ

◆種族◆ 亜人

LV 53　HP 8584　EXP 412　ガルド 304

攻　撃：1419　防　御：224　SP回復：56　SP軽減：86
知　性：146　命　中：173　TP回復：64　防御軽減：77
回　避：141　幸　運：81　防御回数：7　重　量：2
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−34	+92

出　現：カタコンベ
落　パイングミ(21%)／シャークトゥース(2%)
盗　—

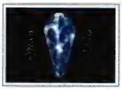
◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
左前脚	—	SP10	46%の確率でレベル5の毒効果が発生
右前脚	—	SP8	46%の確率でレベル5の毒効果が発生
糸	—	SP12	—
連携	—	SP17	46%の確率でレベル5の毒効果が発生
シリングフォール	地	TP62	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ブラックウィドウのSPが50以下になると使ってくるFOEの一スパイダーネット一は鈍足状態を、左右の前脚を使った打撃技は毒状態を発生させる。両方のステータス異常の防止アイテムを装備しておくことが望ましいが、装備の変更であまりにも防具が貧弱になってしまうなら鈍足状態のほうは無理に予防しておく必要はない。HPに直接ダメージを受ける毒状態の防止を優先させよう。装備を変えたくないなら、リキュールボトルの使用で対応する手もある。

ブルートリップ

◆種族◆ 無機物



LV 20　HP 1341　EXP 53　ガルド 50

攻　撃：3　防　御：241　SP回復：34　SP軽減：41
知　性：106　命　中：101　TP回復：34　防御軽減：61
回　避：126　幸　運：64　防御回数：7　重　量：3
特殊耐性：—

属性防御(%)		
地	水	火
0	+64	−44
風	光	闇
0	0	0

出　現：ハイデルベルグ城
落　ミックスグミ(29%)／ライフボトル(16%)
盗　—

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
オーラ	水	SP15	—
アクアスパイク	水	TP26	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

晶術のアクアスパイクや自分と周囲にいるモンスターのSP回復を増加させるFOEの一ルミナス・フィールド一を使って、前衛にいるモンスターの援護を行ってくる。自分で移動することができないため接近戦は苦手だが、近づいてきた攻撃対象をオーラを使ってふっ飛ばす程度の抵抗はしてくる。接近したからといって油断はしないように。なお、隊列の前衛にいるブルートリップは、32フレームの詠唱時間でアクアスパイクを唱えられるようになっている。

フレイミーズ

◆種族◆ 精霊

LV	55	HP	9018	EXP	517	ガルド	377
攻撃	1441	防御	219	SP回復	61	SP軽減	72
知性	144	命中	164	TP回復	58	防御軽減	83
回避	149	幸運	50	防御回数	6	重量	1

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	+33	−86	+99
	風	光	闇
	+33	+33	+33

出現：10年後2フィールド

落 フレアスカート(1%)

盗 —

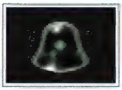
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP10	—
踏みつけ	—	SP17	—
炎上	—	SP13	—
火球	—	SP25	—
バーンストライク	火	TP21	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

打撃技の払いや踏みつけと、自分の頭髪を燃え上がらせる炎上を使って肉弾戦を挑んでくる。攻撃はどれも単発ヒットしかしないので、連続攻撃を確実に出せるのなら殴り合いをしてもそれほど被害を受けずに倒すことができるはずだ。ただし、炎上を対空攻撃として出してくるため、ジャンプで近づくのは止めておいたほうがいい。また、フレイミーズは敵隊列の後衛にいると晶術のバーンストライクを唱えてくる。詠唱の妨害目的で仲間の後衛に晶術で攻撃させておこう。

ブロッブ

◆種族◆ 不定形・その他



LV	38	HP	5057	EXP	205	ガルド	161
攻撃	996	防御	181	SP回復	51	SP軽減	81
知性	41	命中	183	TP回復	0	防御軽減	71
回避	143	幸運	76	防御回数	9	重量	0

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	+77	−71
	風	光	闇
	0	0	0

出現：天地戦争フィールド

落 レタス(29%)／シースドレス(1%)

盗 シースドレス(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP9	—
アッパー	—	SP10	—
溶解	—	SP13	—
溶解液	—	SP15	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

体を柔軟に変形することができる不定形のモンスター。打撃技のパンチやアッパー、溶解と、飛び道具の溶解液を使って攻撃を仕掛けてくる。溶解液はブロッブが敵隊列の後衛に位置している場合に使ってくる技だが、使用頻度はそれほど高くはなく射程もかなり短いので意識して防御するほどのものではない。操作キャラクターは最前衛にいるブロッブとの戦闘に集中していればいい。低い位置にも当たり判定が出る連続攻撃を使って確実にダメージを与えていこう。

フレスヴェルグ

◆種族◆ 飛翼

LV	44	HP	6418	EXP	304	ガルド	197
攻撃	1132	防御	167	SP回復	79	SP軽減	61
知性	41	命中	167	TP回復	73	防御軽減	71
回避	144	幸運	8	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	+62	−67
	風	光	闇
	0	0	0

出現：外殻

落 ヨーグルト(27%)／ディヴァインロッド(1%)

盗 ミルク(28%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP22	—
爪	—	SP26	—
氷片	—	SP10	—
フリーズハンター	水	TP61	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中をゆったりと飛行しながら攻撃の機会をうかがい、斜め下方向へ急降下して体当たりや爪の一撃を出してくる。隊列の後衛から積極的に最前列へと移動してくるため、団体で出現すると味方の前衛キャラクターが受ける圧力はかなりのものがある。戦闘フィールドの端へ押し込まれないように、後衛のキャラクターが必ず晶術で援護すること。使用する晶術はフレスヴェルグの弱点を突く火属性で詠唱時間が短い中級晶術のバーンストライクがいい。

プロトタイプ

◆種族◆ 機械

LV	48	HP	12112	EXP	396	ガルド	612
攻撃	1199	防御	237	SP回復	59	SP軽減	77
知性	136	命中	186	TP回復	94	防御軽減	68
回避	91	幸運	89	防御回数	11	重量	4

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	+92	+91	+90
	風	光	闇
	+89	−78	0

出現：物資保管所

落 ドライビンアクス(2%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
右打撃	—	SP20	—
左打撃	—	SP20	—
打撃連打	—	SP44	—
尻尾打撃	—	SP16	HPが50%以下になると使用
泡	水	SP17	HPが50%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ほかのモンスターとパーティを組むことはなく、必ず単体で出現する。HPが十分にあるときは単発ヒットの右打撃、左打撃、尻尾打撃が攻撃の中心。HPが50%以下になると単発ヒットの打撃技の使用頻度が下がり、左右の打撃を連続で出す打撃連打と水の攻撃属性を持つ飛び道具の泡が主力攻撃となる行動パターンに変化する。プロトタイプは防御力が高く、武器攻撃だけで倒すのには時間がかかる。晶術攻撃をからめた連続攻撃を決めて、一気に倒してしまおう。

フローズヴィニトル

◆種族◆ 獣

LV	82	HP	24067	EXP	1008	ガルド	574
攻撃	3811	防御	101	SP回復	72	SP軽減	76
知性	184	命中	261	TP回復	81	防御軽減	51
回避	204	幸運	94	防御回数	7	重量	4

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	+87	+99	−87
	風	光	闇
	+86	+92	−91

出現：アクアラビリンス

落 グリムプレート(3%)／グリムプレート(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP15	—
かみつき	—	SP18	66%の確率でレベル8の凍結効果が発生
ブレス	—	SP27	66%の確率でレベル8の凍結効果が発生
ニブルヘイム	—	SP25	HPが50%以下になると使用
フリーズハンター	水	TP41	詠唱時間64フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には体当たり、かみつき、ブレスを、後衛時には晶術のフリーズハンターを使う攻撃パターンが基本で、HPが75%以下になると後衛からでも体当たりとかみつきを使い、さらに50%以下になった場合には氷柱を発生させる大技のニブルヘイムを使用してくるようになる。戦闘ではかみつきとブレスで引き起こされる凍結状態をどう防ぐかがポイント。凍結効果のレベルが高く、フリーズチェックの装備では軽減しかできないので、リキュールボトルを使うのがオススメだ。

ヘラルド

◆種族◆ 機械

LV	49	HP	5932	EXP	409	ガルド	223
攻撃	1249	防御	154	SP回復	76	SP軽減	81
知性	142	命中	178	TP回復	0	防御軽減	88
回避	171	幸運	71	防御回数	6	重量	2

特殊耐性：—

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	0	0

出現：ダイクロフト(2)

落 スペクタクルズ(34%)／ゴシックプレート(1%)

盗 アップルグミ(22%)

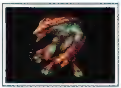
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
爆弾	火	SP11	—
ビット	光	SP6	—
レーザー	光	SP10	—
強化・回避	—	SP0	回避が増加
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛にいるときのみ攻撃を行い、後衛時には自分のステータス値の回避を上昇させる技しか使ってこない。基本的には前衛で活躍するタイプのモンスターだが、密着するほどの接近戦は好まず、攻撃対象と一定の距離を保って飛び道具の爆弾やレーザーで攻撃を仕掛ける中間距離の戦いを得意とする。爆弾を使う前の瞬間移動で、前衛キャラクターの武器攻撃がかわされることも多い。晶術で攻撃してヘラルドの動きを止めてから、武器攻撃を仕掛けていくといい。

ベリアル

◆種族◆ 悪魔



LV	HP	EXP	ガルド
64	15089	522	481

攻撃:1789	防御:158	SP回復:42	SP軽減:98
知性:163	命中:212	TP回復:89	防御軽減:87
回避:204	幸運:87	防御回数:11	重量:4

特殊耐性：—

出現：カタコンベ

落 パイレックス(2%)／ロンギヌス(1%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
+52	−43	+99
風	光	闇
+51	−41	+92

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
打撃	火	SP8	—
強打	火	SP9	—
振り下ろし	火	SP10	—
ブレス	火	SP13	—
連携	火	SP24	戦闘ランクがハード以上でHPが50%以下になると使用
球体	火	SP14	—
強化・TP回復	—	SP24	TP回復が増加
エンシェントノヴァ	火	TP55	詠唱時間192フレーム

接近戦では単発ヒットの打撃技が主体。敵隊列の後衛からは射程の長い飛び道具の球体と晶術のエンシェントノヴァで攻撃してくる。ベリアルは攻撃対象に密着するほど接近されると、武器攻撃をバリーする効果を持ったバックステップで間合いを広げようとする習性がある。これを利用すれば端へ追いつめてバックステップを多用させることで、攻撃の頻度を低下させるようにもできる。なお、水属性の晶術で攻撃するとエンシェントノヴァで逆襲してくるので注意しよう。

ヘルマスター

◆種族◆ 機械

LV	HP	EXP	ガルド
50	8613	370	244

攻撃:1361	防御:231	SP回復:98	SP軽減:52
知性:76	命中:158	TP回復:0	防御軽減:66
回避:131	幸運:31	防御回数:6	重量:3

特殊耐性：—

出現：18年前のダイクロフト

落 ミックスグミ(11%)／シンクレア(1%)

盗 ダークボトル(29%)

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP14	—
強打	—	SP14	—
連携	—	SP25	—
二段攻撃	—	SP26	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

左手に持った剣の斬撃と右手を使った打撃技で接近戦を挑んでくる前衛タイプのモンスター。後衛時には威嚇動作しか行わないため後方にいるヘルマスターは放置しておき、最前衛にいるモンスターから1体ずつしとめていけばいい。武器攻撃をバリーする特性を持ったバックステップを使ってくることもあるが、こちらに被害が出るわけではないので相手の動きには構わず積極的に攻撃を仕掛けていこう。同時に晶術攻撃も行えば苦戦することなく倒せるはずだ。

ベルゼブル

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
58	11716	497	254

攻撃:1776	防御:83	SP回復:75	SP軽減:67
知性:71	命中:166	TP回復:0	防御軽減:81
回避:194	幸運:49	防御回数:9	重量:1

特殊耐性：—

出現：現代4フィールド

落 とうふ(34%)／ルーンボトル(4%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
+16	+15	+17
風	光	闇
+15	−56	+72

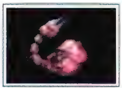
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP8	—
体当たり	—	SP18	—
払い	—	SP14	—
針	—	SP10	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中を飛んで行動することから、ほかのモンスターをすり抜けて移動できるという特性を持つ。使用技は単発ヒットしかしない単純な近距離攻撃が中心だが、集団で出現した場合には次から次へと複数のベルゼブルが最前衛へと出てきて攻撃してくるために、味方の前衛キャラクターが敵の前進を食い止めることが難しくなる。戦闘開始と共に後衛のキャラクターが連続して晶術攻撃を行い、前衛キャラクターの武器攻撃と力を合わせてベルゼブルを押し返していこう。

ポイズンテイル

◆種族◆ 甲殻類



LV	HP	EXP	ガルド
20	2331	63	54

攻撃:344	防御:183	SP回復:91	SP軽減:42
知性:21	命中:141	TP回復:0	防御軽減:16
回避:109	幸運:6	防御回数:9	重量:1

特殊耐性：—

出現：トラッシュマウンテン

落 パナシーアボトル(28%)／アーメット(1%)

盗 パナシーアボトル(44%)

属性防御(%)

地	水	火
0	−19	+57
風	光	闇
0	0	0

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
突き	—	SP18	43%の確率でレベル2の毒効果が発生
払い	—	SP22	—
返し	—	SP22	—
連携	—	SP28	—
光弾	—	SP27	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

尻尾を使った突きで攻撃対象に毒状態を発生させることが特徴。毒状態はHPにダメージを受けるステータス異常なので、戦闘ではアンチドート系のスロット効果が付加した防具の装備やリキュールボトルの使用で発生を予防しておいたほうが無難だ。ポイズンテイルは見た目は小型だが意外に体の当たり判定は大きく、攻撃を仕掛ける場合には低い位置にヒットするものを使う必要はない。中型のモンスターと戦うときのイメージで通常攻撃から特技や奥義への連携を出していこう。

ヘルタスケルター

◆種族◆ 悪魔

LV	HP	EXP	ガルド
27	3013	91	79

攻撃:512	防御:148	SP回復:84	SP軽減:46
知性:72	命中:143	TP回復:16	防御軽減:66
回避:113	幸運:41	防御回数:8	重量:2

特殊耐性：—

出現：トラッシュマウンテン

落 バター(28%)／ブリガンディ(1%)

盗 ブリガンディ(4%)

属性防御(%)

地	水	火
−16	−16	−16
風	光	闇
−16	0	0

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ジャブ	—	SP48	—
ストレート	—	SP45	—
コークスクリュー	—	SP47	—
コンビネーション	—	SP65	HPが50%以下で残り1体になると使用
強化・SP回復	—	SP0	SP回復が増加
イービルスフィア	闇	TP55	詠唱時間192フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

体から分離した腕をブーメランように飛ばすジャブ、ストレート、コークスクリューなどの打撃を使う。射程距離内に攻撃対象がいるなら敵隊列中の位置に関係なくこれらの技を使い、打撃技が届かない状況では晶術のイービルスフィアで遠距離攻撃を仕掛けてくる。コンビネーションはジャブとストレートの連携技だが、戦闘ランクをハード以上にしているとコークスクリューが最後に追加される。ランクを変更している場合はガードを早めに解いてしまわないように注意しよう。

ボガート

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
36	4961	190	164

攻撃:893	防御:182	SP回復:96	SP軽減:31
知性:120	命中:172	TP回復:0	防御軽減:82
回避:136	幸運:68	防御回数:7	重量:1

特殊耐性：—

出現：未開の森

落 レモングミ(21%)／ナールドスタッフ(1%)

盗 アップルグミ(42%)

属性防御(%)

地	水	火
+29	+23	+33
風	光	闇
+21	−38	+66

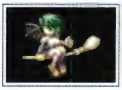
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
叩き	—	SP31	—
突き	—	SP28	—
蹴り	—	SP34	—
連携	—	SP58	—
シリングフォール	地	TP72	詠唱時間160フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ラクシャサやケンタウロスとパーティを組んで出現。前衛時にはこん棒を使った打撃やキックを使い、後衛時には晶術のシリングフォールを唱えてくる。敵隊列のどの位置からでも攻撃を行えることが強みのモンスターだが、戦闘中は後衛にいるボガートの晶術詠唱を特に警戒して戦うべきだ。味方の後衛キャラクターに「晶術を使わせるな」の作戦を指示しておいて、カイルやロニなどの前衛キャラクターが晶術攻撃を受ける心配をせずに戦える状況を作り出そう。

マリガン

◆種族◆ 人



LV	HP	EXP	ガルド
59	8849	596	435

攻撃:1716	防御:136	SP回復:76	SP軽減:61
知性:204	命中:176	TP回復:50	防御軽減:76
回避:179	幸運:51	防御回数:10	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+54	+54	+54
	風	光	闇
	+54	0	0

出現:神のたまご(上層部)

落 チャームボトル(11%)/サラサ(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ほうきキック	—	SP12	—
剣	—	SP32	—
盾	—	SP25	攻撃対象と密着している場合にのみ使用
クロスブレイド	風	TP26	詠唱時間64フレーム
スティングレイブ	地	TP17	詠唱時間96フレーム
フリーズハンター	水	TP17	詠唱時間96フレーム
フォトンブレイズ	火	TP11	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—

接近戦では単発ヒット技のほうきキックと無から生み出した剣を撃ち出す飛び道具を使い、遠距離からは晶術で攻撃を仕掛けてくる。戦闘時には詠唱妨害に力を入れることが不可欠で、さらに剣を撃ち出してくる動作中のマリガンに武器攻撃を行うと発生するカウンターエフェクトにも備える必要がある。78%の確率で発生するレベル5の毒効果を防ぐために、前衛のキャラクターにはポイズンチェックなどの防止アイテムを装備させておこう。

ミルメコレオ

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
46	6919	313	174

攻撃:1267	防御:189	SP回復:33	SP軽減:69
知性:77	命中:162	TP回復:36	防御軽減:83
回避:136	幸運:121	防御回数:8	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	0	0
	風	光	闇
	0	0	0

出現:外殻

落 バター(25%)/ファルクス(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP13	—
シッポ	—	SP15	33%の確率でレベル4の衰弱効果が発生
頭突き	—	SP15	攻撃対象がジャンプしている場合に使用
火球	火	SP18	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時には近接攻撃のかみつきやシッポを使って自ら接近戦を行い、敵隊列の後衛にいる場合は口から吐き出す飛び道具の火球で前衛にいるモンスターの援護をする。シッポに付加された特殊効果で前衛のキャラクターが衰弱状態にされると、TP不足からまともに戦うことができなくなってしまう。戦闘中はリーディング系のスロット効果が付加した防具を装備するか、リキュールボトルを使ってステータス異常の発生を必ず防止しておこう。

マンティコア

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
24	2717	96	102

攻撃:394	防御:161	SP回復:71	SP軽減:39
知性:87	命中:125	TP回復:37	防御軽減:81
回避:110	幸運:51	防御回数:5	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	0	−37	+61
	風	光	闇
	0	0	0

出現:ヒートリバー

落 ライフボトル(18%)/ワンド(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
かみつき	—	SP23	—
シッポ	—	SP25	14%の確率でレベル2の毒効果が発生
頭突き	—	SP26	攻撃対象がジャンプしている場合に使用
火球	火	SP31	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時にはかみつきやシッポなどの近距離攻撃を、後衛時には口から火球を吐き出す飛び道具を使ってくる。空中からマンティコアに接近しようとすると頭突きで迎撃してくるので、戦闘中にジャンプを使用するのは避けること。また、シッポを使った突きには低確率ながら攻撃対象に毒状態を発生させる特殊効果がある。発生確率の低さを考えると無理に対処する必要もなさそうだが、自分の防御力が下がらない装備変更で対応できるなら予防しておくに越したことはない。

メイガス

◆種族◆ 機械

LV	HP	EXP	ガルド
45	6423	293	279

攻撃:961	防御:123	SP回復:36	SP軽減:71
知性:140	命中:136	TP回復:82	防御軽減:71
回避:152	幸運:13	防御回数:9	重量:3

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+27	+13	+17
	風	光	闇
	+24	−67	0

出現:物資保管所

落 スペクタクルズ(40%)/ドミネイトワンド(1%)

盗 三徳包丁(24%)

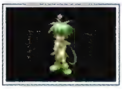
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ミサイル	—	SP14	—
爆弾	—	SP14	—
ひっかき	—	SP24	—
ブレス	—	SP28	—
プリズムフラッシャ	光	TP51	詠唱時間128フレーム
ネガティブゲイト	闇	TP51	詠唱時間128フレーム
シャイニングスピア	光	TP20	戦闘ランクがマニア以上でプリズムフラッシャから連携
イービルスフィア	闇	TP20	戦闘ランクがマニア以上でネガティブゲイトから連携

飛び道具のミサイルや爆弾、晶術のプリズムフラッシャやネガティブゲイトを使った遠距離攻撃を得意とする。メイガスとの戦闘では晶術の妨害を意識して戦うことが重要となる。味方の後衛キャラクターに「晶術を使わせるな」の作戦を指示しておこう。妨害に使用する晶術はプリズムフラッシャなどの詠唱時間が短めな中級晶術がオススメ。味方の後衛の晶術攻撃でメイガスがのけぞったら、すかさず前衛のキャラクターが武器攻撃を仕掛けていけばいい。

マンドレイク

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
13	1446	31	30

攻撃:171	防御:137	SP回復:52	SP軽減:77
知性:51	命中:112	TP回復:81	防御軽減:64
回避:112	幸運:67	防御回数:4	重量:1

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+17	+34	−48
	風	光	闇
	0	0	0

出現:現代1フィールド

落 ライス(37%)/ベレット(1%)

盗 —

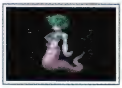
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
パンチ	—	SP9	—
つる	—	SP12	—
花粉	—	SP22	—
ためパンチ	—	SP22	—
アクアスパイク	水	TP34	詠唱時間48フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

隊列の最前衛に位置しているときはムチのように打ち付けるつるやパンチなどの打撃技と、頭に生えた花から山なりの軌道で飛ばしてくる花粉が主力攻撃。後衛にいる場合は晶術のアクアスパイクを唱えてくる。攻撃や移動の動作は緩慢なので、攻撃をわざわざガードしてから反撃する基本戦法で戦う必要はない。マンドレイクが近づいてきたらすかさず斬りつけて敵の攻撃を潰してしまおう。アクアスパイクに対しては、味方の後衛キャラクターに晶術で妨害させておけばいい。

メデューサ

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
55	10923	478	308

攻撃:1482	防御:207	SP回復:78	SP軽減:71
知性:162	命中:163	TP回復:64	防御軽減:81
回避:151	幸運:24	防御回数:11	重量:2

特殊耐性: —

属性防御(%)	地	水	火
	+92	0	0
	風	光	闇
	0	−55	+89

出現:現代4フィールド

落 パナシーアボトル(31%)/ボディスーツ(1%)

盗 ルーンボトル(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
シッポ	—	SP16	—
アッパー	—	SP14	—
突き飛ばし	—	SP14	—
連携	—	SP28	—
シリングフォール	地	TP34	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近戦で使ってくるアッパーや突き飛ばしはふっ飛ばし力が非常に大きい。前衛のキャラクターがこれを食らってしまうと味方の後衛の位置まで押し戻され、そこをまとめて晶術で攻撃されるといった悲惨な目に遭う可能性もある。防御を重視してガード後の反撃に努めること。戦闘ランクをハード以上にしていると、2段攻撃だった連携の最後に突き飛ばしが追加されて3段攻撃に変化する。ランクを変えている場合は反撃のタイミングを誤らないように注意しよう。

メルドウォーム

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
28	5568	81	83

攻撃:492	防御:146	SP回復:41	SP軽減:89
知性:62	命中:142	TP回復:0	防御軽減:91
回避:114	幸運:2	防御回数:4	重量:5

特殊耐性:—

出現:トラッシュマウンテン

落 アップルグミ(28%)/コンポジットボウ(1%)

盗 レモングミ(19%)

属性防御(%)

地	水	火
+72	0	0
風	**光**	**闇**
−38	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ブレス	地	SP14	—
シッポ	—	SP11	—
払い	—	SP18	—
潜行前進	—	SP50	—
潜行後退	—	SP50	HPが75%以下になると使用
ストーンザッパー	地	TP37	詠唱時間128フレーム
スティングレイブ	地	TP20	戦闘ランクがハード以上でストーンザッパーから連携
—	—	—	—

地中に隠れて移動する潜行を使うことが最大の特徴。メルドウォームはこの技で好きな位置に移動して、前衛からは攻撃対象の足元からシッポを突き上げる打撃や口から吐き出すブレスを使い、後衛からは晶術で攻撃を仕掛けてくる。使用してくる晶術はストーンザッパーだけなので、詠唱の妨害はほどほどにしておいても味方のパーティが大きな被害を受けることはない。集中攻撃で敵パーティの頭数を減らすことに力を入れたほうが戦闘はラクになるはずだ。

ラーバモス

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
57	12121	488	286

攻撃:1647	防御:156	SP回復:61	SP軽減:88
知性:156	命中:180	TP回復:0	防御軽減:68
回避:176	幸運:87	防御回数:9	重量:1

特殊耐性:—

出現:現代4フィールド

落 レタス(30%)/ルーンボトル(4%)

盗 バナシーアボトル(16%)

属性防御(%)

地	水	火
+57	+56	−58
風	**光**	**闇**
+55	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
体当たり	—	SP15	—
糸	—	SP14	—
鱗粉	—	SP7	61%の確率でレベル5の麻痺効果が発生
二段体当たり	—	SP26	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

敵隊列の最前列にいる場合のみ攻撃を行ってくる前衛タイプのモンスター。空中からの体当たりや飛び道具の糸と鱗粉の3種類の技を使用する。戦闘ランクをハード以上にしている場合は、単発ヒット技の体当たりの代わりに連携攻撃の二段体当たりを使ってくるようになる。戦闘では高確率で攻撃対象に麻痺状態を発生させる飛び道具の鱗粉に注意が必要だ。ラーバモスと接近戦を行う前衛キャラクターにはパラライズチェックなどの防止アイテムを装備させておくこと。

モンク

◆種族◆ 人

LV	HP	EXP	ガルド
25	2749	78	19

攻撃:424	防御:181	SP回復:77	SP軽減:78
知性:89	命中:131	TP回復:21	防御軽減:67
回避:118	幸運:52	防御回数:9	重量:2

特殊耐性:—

出現:10年後1フィールド

落 ホーリィボトル(36%)/フレンジーロッド(1%)

盗 フレンジーロッド(4%)

属性防御(%)

地	水	火
+10	+9	+8
風	**光**	**闇**
+7	+63	−491

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払う	—	SP13	—
叩く	—	SP14	—
突き	—	SP16	—
連携	—	SP27	—
ストーンザッパー	地	TP61	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

杖を使った打撃技を駆使して接近戦をこなし、攻撃対象から離れれば晶術のストーンザッパーで遠距離攻撃を仕掛けてくる。敵隊列のどこにいても力を発揮できる対応力のある敵だが、異常なまでに闇属性の攻撃に弱いという欠点も持っている。ナナリーにシャドウエッジを使わせれば効率よくダメージを与えることが可能だ。ジューダスが闇属性の中級晶術を使えるまで成長しているなら、ネガティブゲイト一発で倒すことも不可能ではない。

ラクシャサ

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
35	4817	184	181

攻撃:914	防御:161	SP回復:8	SP軽減:98
知性:103	命中:169	TP回復:0	防御軽減:82
回避:129	幸運:67	防御回数:8	重量:2

特殊耐性:—

出現:未開の森

落 ホーリィボトル(27%)/バゼラード(1%)

盗 ダークボトル(25%)

属性防御(%)

地	水	火
+40	+42	−21
風	**光**	**闇**
+44	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP9	—
かかと落とし	—	SP9	—
強打	—	SP10	—
投石	—	SP24	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

接近するとひっかきや強打、かかと落としなどの格闘技で襲いかかってくる猿人。力押しで強引に攻めてくるだけのモンスターに見えるが、こちらの武器攻撃をパリーする能力が付加されたバックステップで回避しようとする技術も持ち合わせている。一方、遠距離戦では、頭上に持ち上げた岩石を投げつける投石で攻撃してくる。ただし、投石を使ったときに岩石が遠くへ飛ぶことはまれで、大抵の場合は飛距離が出ずに自分の足元へ落としてしまうことが多い。

ラーバウォーム

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
55	11372	515	257

攻撃:1427	防御:181	SP回復:89	SP軽減:24
知性:64	命中:164	TP回復:0	防御軽減:71
回避:161	幸運:48	防御回数:10	重量:1

特殊耐性:—

出現:現代4フィールド

落 ダイコン(31%)/ゴシックヘルム(1%)

盗 —

属性防御(%)

地	水	火
+67	0	−56
風	**光**	**闇**
0	0	0

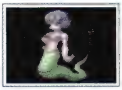
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP29	—
シッポ	—	SP36	—
針	—	SP43	—
糸	—	SP27	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時は射程の短い打撃技の頭突きやシッポ、針を使い、後衛時は飛び道具の糸をおしりから撃ち出してくる。技の消費SPが比較的大きく、回避に専念してしばらく耐えればラーバウォームのSPはすぐに0になる。あとはガード体勢で敵の攻撃を受けてガードストライクの発生を待ち、相手がのけぞったところに攻撃を重ねていけば安全に倒すことができる。SPが尽きるまでのあいだは、味方の後衛キャラクターが晶術攻撃を行って敵のHPを減らしておくといい。

ラミア

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
35	4523	168	184

攻撃:883	防御:186	SP回復:81	SP軽減:72
知性:159	命中:152	TP回復:38	防御軽減:64
回避:139	幸運:62	防御回数:7	重量:2

特殊耐性:—

出現:改変現代フィールド

落 ナールドスタッフ(1%)/ユーモラスフェイス(1%)

盗 ナールドスタッフ(1%)

属性防御(%)

地	水	火
+21	+21	+21
風	**光**	**闇**
+21	0	0

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
アッパー	—	SP14	—
突き飛ばし	—	SP14	—
シッポ払い	—	SP16	—
連携	—	SP27	—
フレイムドライブ	火	TP36	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アッパー、突き飛ばし、連携、シッポ払いなどの打撃技で接近戦を挑んでくる。どの技も強いふっ飛ばし力があり、攻撃を受けると大きく間合いを離されてしまう。前衛キャラクターを操作している場合は、防御を重視して確実に相手の攻撃をガードすることが必要だ。また、連携はシッポ払いとアッパーを連続で出す2段技だが、戦闘ランクをハード以上にしていると3段目に突き飛ばしが追加される。アッパーのあとにガード体勢を解かないように気を付けよう。

ラルヴァ

◆種族◆ 不死者

LV	HP	EXP	ガルド
52	8348	419	241

攻 撃：1313　防 御：188　SP回復：49　SP軽減：86
知 性：131　命 中：161　TP回復：71　防御軽減：61
回 避：159　幸 運：21　防御回数：11　重 量：1
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
+10	+16	+11
風	光	闇
+12	−92	+98

出 現：カタコンベ
落 リキュールボトル(30%)／クリーヴァ(1%)
盗 ミックスグミ(24%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
叩く	―	SP24	―
ピコハン	―	SP23	78%の確率で気絶効果が発生
ポイハン	―	SP23	81%の確率でレベル5の毒効果が発生
光線	―	SP23	―
スラストファング	風	TP48	詠唱時間192フレーム
ヴォルテックヒート	風	TP20	戦闘ランクがハード以上でスラストファングから連携
―	―	―	―
―	―	―	―

瞬間移動で攻撃対象の正面や背後に移動して、気絶を引き起こすピコハンや毒状態を引き起こすポイハンを使ってくる難敵。装備の変更で両方の攻撃が持っている特殊効果に対抗するのが望ましいが、防具が貧弱になってしまう場合は軽減しかできない気絶への備えは捨てて確実に予防できる毒状態へ対処しておくこと。消費アイテムをおしまないのなら、気絶をストロング系が付加された防具の装備で軽減しておき、毒の発生をリキュールボトルで防ぐ手もある。

リザードマン

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
13	1361	26	31

攻 撃：161　防 御：123　SP回復：88　SP軽減：43
知 性：16　命 中：111　TP回復：0　防御軽減：51
回 避：95　幸 運：64　防御回数：7　重 量：2
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
0	−42	+34
風	光	闇
0	0	0

出 現：ストレイライズ遺跡
落 ミックスグミ(22%)／サレット(1%)
盗 ―

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	―	SP22	―
突き	―	SP28	―
対空斬り	―	SP16	攻撃対象がジャンプしている場合に使用
強化・命中	―	SP0	命中が増加
ブレスガード	―	SP6	攻撃対象のSPが20以下の場合に使用
バーンストライク	火	TP88	詠唱時間192フレーム
―	―	―	―
―	―	―	―

積極的に攻撃対象に近づき、斬りや払いで接近戦を挑んでくる。攻撃対象がジャンプした場合は対空斬りで迎撃を行い、後方からは晶術で前衛にいるモンスターの援護もすることができる。リザードマンの斬りと払いは近距離用の攻撃にしては射程が長く、最前列にいるモンスターの後ろからでも前衛キャラクターに斬りや突きが届いてしまう。後衛にいるリザードマンには晶術の詠唱妨害の意味も含めて、前衛キャラクターへの攻撃を阻止する目的で継続的に晶術で攻撃しておこう。

ランドタートル

◆種族◆ 水棲生物

LV	HP	EXP	ガルド
24	1843	63	47

攻 撃：341　防 御：192　SP回復：8　SP軽減：84
知 性：66　命 中：124　TP回復：0　防御軽減：67
回 避：107　幸 運：21　防御回数：8　重 量：3
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
+9	+54	−56
風	光	闇
+8	+9	+7

出 現：10年後1フィールド
落 ミックスグミ(21%)／ブロードソード(1%)
盗 ブロードソード(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
かみつき	―	SP20	―
ひっかき	―	SP27	―
体当たり	―	SP8	攻撃対象と密着している場合にのみ使用
回転アタック	―	SP13	攻撃対象と密着している場合にのみ使用
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

近距離攻撃のかみつきとひっかきが主力の攻撃技。どちらも技の出が遅く、後ろに歩いて後退すれば簡単に回避できる。敵に技を空振りさせてから、反撃の連続攻撃を叩き込んでいけばいい。ただし、反撃がランドタートルと密着して終わると、攻撃判定の出が早い体当たりや回転アタックを使ったランドタートルの逆襲が待ち受けている。連続攻撃の最後は、アクションエンチャントのふっ飛ばしなどを利用して敵との距離を引き離して締めくくること。

リザードロード

◆種族◆ 亜人

LV	HP	EXP	ガルド
41	6361	212	169

攻 撃：1161　防 御：213　SP回復：81　SP軽減：74
知 性：157　命 中：191　TP回復：41　防御軽減：71
回 避：127　幸 運：13　防御回数：10　重 量：2
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
+19	+18	+66
風	光	闇
+16	0	0

出 現：天地戦争フィールド
落 ブレッド(28%)／ファルシオン(1%)
盗 ダイヤモンドエッジ(2%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	―	SP14	―
突き	―	SP16	―
ブレス	―	SP18	―
対空斬り	―	SP10	攻撃対象がジャンプしている場合に使用
強化・攻撃	―	SP0	攻撃が増加
ブレスガード	―	SP5	攻撃対象のSPが50以下の場合に使用
ヴォルカニックレイ	火	TP56	詠唱時間96フレーム
―	―	―	―

リザードマンのステータス値が全体的にパワーアップしたモンスター。行動パターンはリザードマンとほぼ変わりないが、接近戦時の使用技にブレスが加わり、後衛から使用してくる晶術がヴォルカニックレイになっている。団体で出現すると、ほぼ全員が最前列へと殺到して次々と攻撃を仕掛けてくるため、戦闘フィールドの端へ追い込まれて戦況が苦しくなってしまう。後衛から晶術の援護を受けながら前衛キャラクターが敵をふっ飛ばして押し返すことを徹底しよう。

リーパー

◆種族◆ 不死者

LV	HP	EXP	ガルド
30	3381	106	82

攻 撃：711　防 御：167　SP回復：61　SP軽減：52
知 性：121　命 中：144　TP回復：67　防御軽減：52
回 避：141　幸 運：66　防御回数：9　重 量：1
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
0	0	−24
風	光	闇
0	−41	+66

出 現：地上軍拠点跡地
落 レタス(34%)／ファンシードレス(1%)
盗 ファンシードレス(4%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	―	SP19	―
突き	―	SP22	―
シャドウエッジ	闇	TP28	詠唱時間128フレーム
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

大きなカマを持って空中に浮遊している死神。自分の前方にいるモンスターをすり抜けて最前列へと移動して、カマを使った斬りや突きで攻撃を仕掛けてくる。敵隊列の後衛に位置している場合には晶術のシャドウエッジを使用することもある。リーパーは斬りや突きを空振りする間合いから出してくるときも多いが、基本的には積極的に接近戦を挑んでくるので押しの強いモンスターだと言える。前衛キャラクターを後衛の仲間が晶術で援護して、しっかりと押し返していこう。

リバーシックル

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
44	6221	261	164

攻 撃：1256　防 御：182　SP回復：51　SP軽減：61
知 性：13　命 中：189　TP回復：0　防御軽減：52
回 避：147　幸 運：14　防御回数：12　重 量：2
特殊耐性：―

属性防御(%)

地	水	火
0	+46	−48
風	光	闇
0	0	0

出 現：スパイラルケイブ
落 チーズ(24%)／ゴシックアクス(1%)
盗 ゴシックアクス(3%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
払い	―	SP24	―
飛びつき	―	SP19	―
鎌	―	SP28	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

鋭い刃物と化した前脚を武器に戦う甲殻類のモンスター。前衛時には前脚を使った払いと小さくジャンプしてから斬りつける飛びつきで、後衛時にはブーメランのような軌道で往復させる飛び道具の鎌で攻撃してくる。リバーシックルは使用技のSP消費量が大きく、後衛時に行う威嚇動作ですらSPが36減少することが弱点。ガードストライクの発生後に攻撃を仕掛けていく戦法が有効だ。敵の攻撃を防御重視で耐えて、リバーシックルのSPが尽きるのを待とう。

リビングアーマー

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
19	2323	55	47

攻撃:241	防御:164	SP回復:41	SP軽減:84
知性:68	命中:118	TP回復:11	防御軽減:76
回避:97	幸運:46	防御回数:3	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−37	+51

出現:ハイデルベルグ城
落 オレンジグミ(25%)/ラメラー(1%)
盗 ラメラー(4%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP12	—
突き	—	SP6	—
払い	—	SP12	—
連携	—	SP21	戦闘ランクがハード以上の場合に使用
強化・攻撃	—	SP0	攻撃が増加
ブレスガード	—	SP6	攻撃対象のSPが20以下の場合に使用
ストーンザッパー	地	TP42	詠唱時間96フレーム
—	—	—	—

スケルトンやスペクター、ブルートリップなどとパーティを組んで出現する前衛タイプのモンスター。主力攻撃は手にしている剣を使った接近戦用の斬り、突き、払い。どれも大振りな単発ヒットの技なので、ガード後に攻撃を仕掛けるようにすれば簡単にダメージを与えていくことができる。また、リビングアーマーが敵隊列の後衛にいる場合は、晶術のストーンザッパーを使ってくる。味方の後衛キャラクターに晶術詠唱を妨害させておいたほうがいい。

リントブルム

◆種族◆ 竜族

LV	HP	EXP	ガルド
47	7053	306	108

攻撃:1316	防御:182	SP回復:45	SP軽減:86
知性:106	命中:164	TP回復:0	防御軽減:67
回避:144	幸運:76	防御回数:10	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	+73
風	光	闇
0	0	0

出現:外殻
落 イチゴ(31%)/パレオ(1%)
盗 パナシーアボトル(32%)

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP12	—
突風	風	SP14	—
ブレス	—	SP16	—
火球	火	SP12	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

敵パーティの最前衛に位置している場合は、ひっかきと突風、ブレスが主力の攻撃。後衛にいるときは飛び道具の火球を使って攻撃を仕掛けてくる。リントブルムは空中を飛行しているため、当たり判定が低い位置に出る攻撃はヒットさせにくい。プレイヤーがカイルを操作しているなら、突き攻撃以外の通常攻撃から連携を始めること。集団で出現することが多いモンスターなので、後衛の仲間には複数の敵にまとめてダメージを与えられる攻撃範囲の広い晶術を使わせるといい。

リビングソード

◆種族◆ 無機物

LV	HP	EXP	ガルド
13	1045	27	34

攻撃:179	防御:108	SP回復:61	SP軽減:64
知性:16	命中:125	TP回復:0	防御軽減:53
回避:98	幸運:21	防御回数:7	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

出現:ストレイライズ遺跡
落 レモン(41%)/リキュールボトル(8%)
盗 —

◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP29	—
払い	—	SP38	—
斬り上げ	—	SP14	攻撃対象がジャンプしている場合に使用
回転斬り	—	SP0	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中に浮かびながら移動する剣の姿をしたモンスター。前衛時には近距離攻撃の斬りと払いで空から攻撃を行い、攻撃対象がジャンプした場合には斬り上げを使って迎撃しようとする。また、後衛時は移動せずにその場で威嚇動作の回転斬りを出し続ける習性がある。誰かを狙って出しているわけではないが、攻撃判定はきっちりと発生している。操作キャラクターを敵の隊列に割り込ませるなどの行動で、自分から当たりに行かないように気を付けること。

ルーンビートル

◆種族◆ 甲殻類

LV	HP	EXP	ガルド
13	1321	29	30

攻撃:168	防御:142	SP回復:47	SP軽減:69
知性:34	命中:108	TP回復:0	防御軽減:33
回避:118	幸運:42	防御回数:8	重量:0

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
+31	0	−48
風	光	闇
−19	0	0

出現:現代1フィールド
落 タマネギ(36%)/ローブ(1%)
盗 —

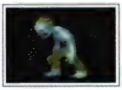
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
角	—	SP12	—
電撃	—	SP19	—
突撃	—	SP26	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

敵隊列の最前列にいるときのみ攻撃してくる完全な前衛タイプのモンスター。使用技はタックルしながら突きだしてくる角と口から放出してくる電撃、いったん空中に飛び上がってから急降下してくる突撃の3種類。注意すべき特殊効果などは付加されていないので、こちらから積極的に攻撃しても問題はない。カイルで連続攻撃を仕掛ける場合には、体の小さなルーンビートルにも確実に当たる斬り攻撃を3発出してから散破塵につないでいく連携がオススメだ。

リビングデッド

◆種族◆ 不死者



LV	HP	EXP	ガルド
29	3554	102	79

攻撃:871	防御:141	SP回復:74	SP軽減:77
知性:16	命中:141	TP回復:0	防御軽減:67
回避:134	幸運:12	防御回数:6	重量:2

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−78	+81

出現:地上軍拠点跡地
落 チーズ(37%)/メレーバシネット(1%)
盗 ライフボトル(44%)

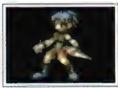
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
打撃	—	SP10	41%の確率で気絶効果が発生
強打	—	SP13	41%の確率で気絶効果が発生
二連撃	—	SP12	41%の確率で気絶効果が発生
対空アッパー	—	SP10	41%の確率で気絶効果が発生
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

近距離攻撃の打撃や強打、二連撃を使って接近戦を行い、攻撃対象がジャンプした場合は対空アッパーを出してくる。リビングデッドの攻撃はすべての技に気絶効果が付加されているのが特徴で、このモンスターと遭遇するまでに入手しているなら、ストロング系のスロット効果が付いた防具を前衛キャラクターに装備させておくのがベスト。持っていない場合は、敵の攻撃をガードしてから反撃する基本戦法を忠実に実行して、気絶させられることを回避しよう。

ローグ

◆種族◆ 人



LV	HP	EXP	ガルド
59	11986	517	261

攻撃:1574	防御:179	SP回復:84	SP軽減:77
知性:157	命中:194	TP回復:38	防御軽減:67
回避:203	幸運:91	防御回数:9	重量:1

特殊耐性:—

属性防御(%)		
地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	0	0

出現:現代4フィールド
落 スペクタクルズ(8%)/ルーンボトル(2%)
盗 ウイングドブーツ(3%)

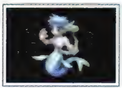
◆技データ◆ FOE:無

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP14	—
突き	—	SP15	—
宙返り蹴り	—	SP23	—
ナイフ投げ	—	SP22	—
シャドウエッジ	闇	TP25	詠唱時間64フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがハード以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時はナイフを使った払いと突き、宙返りしながらの蹴りが主力攻撃で、こちらのダッシュや前進に反応してバックステップを出すこともある。後衛時にはナイフを前方に投げる飛び道具のナイフ投げや晶術のシャドウエッジを使ってくる。動きが遅いナイフを使った斬撃は簡単に見切れるが、油断しているとダッシュで一気に間合いを詰めてから出す宙返り蹴りを食らってしまう。ローグの攻撃は下手に回避しようとせずに、ガードで受け止めるほうが安全だ。

ローレライ

◆種族◆ 亜人



LV	HP	EXP	ガルド
34	4457	155	111

攻撃：873	防御：181	SP回復：16	SP軽減：82
知性：163	命中：157	TP回復：38	防御軽減：81
回避：138	幸運：38	防御回数：6	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+69	+72	−62
風	光	闇
+66	+71	+69

出現：改変現代フィールド

落 ダイコン(33%)／メッシュアーマー(1%)

盗 ニンジン(40%)

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
キック	—	SP7	—
ヘビーキック	—	SP8	—
竪琴	—	SP9	—
スプラッシュ	水	TP48	詠唱時間152フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛にいる場合は近距離攻撃のキックやヘビーキック、竪琴を使い、後衛時には晶術のスプラッシュを唱えてくる。後衛時にはローレライが移動することはないので、ステータス値を増加させる効果を持つFOEで最前列にいる敵の攻撃力を上昇させている場合は、前衛キャラクターを少し後退させてモンスターをFOEの効果範囲外までおびき寄せるといい。ただし、この戦法は味方が一カ所に集まりやすくなる。まとめて攻撃されないように敵の晶術の妨害をしっかりと行おう。

ロックバブーン

◆種族◆ 獣

LV	HP	EXP	ガルド
12	1179	21	21

攻撃：148	防御：116	SP回復：98	SP軽減：6
知性：14	命中：99	TP回復：0	防御軽減：84
回避：98	幸運：7	防御回数：3	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	−51
風	光	闇
0	0	0

出現：ハーメンツヴァレー

落 バナナ(37%)／リングメイル(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP83	—
かかと落とし	—	SP87	—
強打	—	SP91	—
投石	—	SP100	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

前衛時は打撃技のひっかき、かかと落とし、強打を使用。後衛時は岩石を投げつける飛び道具の投石を使ってくる。ロックバブーンは技を出したときの消費SPが大きく、戦闘ではガードストライクの発生を待ってから反撃を行う戦法が有効だ。武器攻撃をバックステップでかわす習性があるので、逃げ場をなくすために早めに戦闘フィールドの端へ追いつめてしまうと戦闘がラクになる。味方の後衛キャラクターには晶術攻撃で投石の使用を妨害させておこう。

ロストソウル

◆種族◆ 悪魔

LV	HP	EXP	ガルド
60	13166	571	412

攻撃：1761	防御：207	SP回復：14	SP軽減：91
知性：202	命中：178	TP回復：16	防御軽減：66
回避：152	幸運：72	防御回数：13	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+71	+75	−48
風	光	闇
+68	−56	+72

出現：現代4フィールド

落 パイングミ(24%)／ゴシックボウ(1%)

盗 リキュールボトル(21%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ジャブ	—	SP23	—
ストレート	—	SP22	—
コークスクリュー	—	SP23	—
コンビネーション	—	SP31	HPが50%以下で残り1体になると使用
強化・知性	—	SP0	知性が増加
イービルスフィア	闇	TP55	詠唱時間128フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—

空中に浮いているがダメージを受けても地上へ落下しないことが特徴。腕を切り離して直線的に往復させるジャブ、ストレート、コークスクリューを主力攻撃とし、自分以外のモンスターがすべて倒されてHPが50%以下になった場合には、ジャブとストレートを連携させる2段技のコンビネーションも使うようになる。戦闘ランクがハード以上の場合はコンビネーションが3段技になるので注意。これらの打撃技が届かない後衛時は、晶術のイービルスフィアを使用してくる。

ワイト

◆種族◆ 精神体

LV	HP	EXP	ガルド
50	8947	401	269

攻撃：1306	防御：241	SP回復：81	SP軽減：0
知性：137	命中：167	TP回復：59	防御軽減：88
回避：176	幸運：49	防御回数：4	重量：1

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	0	0
風	光	闇
0	−76	+84

出現：カタコンベ

落 フレアボトル(24%)／シャムシール(1%)

盗 ライフボトル(42%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
右霊	—	SP51	—
左霊	—	SP69	—
霊体放出	—	SP86	—
霊体飛ばし	—	SP100	—
強化・TP回復	—	SP100	TP回復が増加。TPが25以下になると使用
シャドウエッジ	闇	TP34	詠唱時間128フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—

空中を浮遊する精神体。前衛にいる場合は体を構成する左右の霊体をぶつける近距離攻撃と3体の霊を拡散させる飛び道具の霊体放出を中心に攻撃を行い、後衛にいる場合は口から吐き出した霊体を水平に撃ち出す飛び道具の霊体飛ばし、晶術のシャドウエッジを使ってくる。ワイトと戦うときは、ブラッディクロスへの連携でHPを大量に減らされてしまう晶術のシャドウエッジに注意。味方の後衛に敵の晶術詠唱を妨害させる作戦を指示しておこう。

ロック

◆種族◆ 飛翼

LV	HP	EXP	ガルド
80	18881	928	528

攻撃：3138	防御：304	SP回復：86	SP軽減：31
知性：212	命中：308	TP回復：0	防御軽減：78
回避：181	幸運：97	防御回数：10	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
+80	+78	−71
風	光	闇
+82	+83	+81

出現：アクアラビリンス

落 ウィッチドレス(3%)／ウィッチドレス(1%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
爪	—	SP30	—
体当たり	—	SP33	—
クチバシ	—	SP30	—
羽根	—	SP32	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

爪、体当たり、クチバシなどの近距離用攻撃と、射程の短い飛び道具の羽根が主力技。自分から積極的に前進していき、敵隊列中での位置に関係なく攻撃対象に接近戦を挑んでくる。飛翼に分類されるモンスターの大部分はダメージを受けるといったん地上に落ちるが、ロックは攻撃がヒットしても空中から落ちることがない。武器攻撃を行う前衛キャラクターを操作している場合は、通常時のロックの高さに攻撃判定が出る閃光衝や疾空連殺剣などの特技や奥義を連続攻撃に組み込むこと。

ワイバーン

◆種族◆ 竜族

LV	HP	EXP	ガルド
24	2853	94	84

攻撃：381	防御：147	SP回復：64	SP軽減：31
知性：67	命中：134	TP回復：0	防御軽減：70
回避：117	幸運：50	防御回数：4	重量：2

特殊耐性：—

属性防御(%)

地	水	火
0	−34	+51
風	光	闇
0	0	0

出現：ヒートリバー

落 すじにく(37%)／ヴェール(1%)

盗 しもふり(28%)

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ひっかき	—	SP31	—
突風	風	SP37	—
ブレス	—	SP44	—
火球	火	SP31	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

空中からひっかきや突風、ブレスなどの近距離攻撃を仕掛けてくる。敵パーティの後衛に位置している場合は、口から水平に吐き出す飛び道具の火球を使って前衛モンスターの援護を行う。ワイバーンは比較的高い位置を飛んで移動しているが、ダメージを受ければ地上に落ちてくる。操作キャラクターの連続攻撃は1ヒット目の通常攻撃が命中すれば、2ヒット目以降の技は地上を移動するモンスターに使うものと同じ連携を使っても問題はない。

ヴァサーゴ

◆種族◆ 水棲生物

LV	25	HP	6320
EXP	450	ガルド	525
攻撃	136	防御	300
知性	49	命中	140
回避	125	幸運	70
SP回復	150	SP軽減	27
TP回復	50	防御軽減	70
防御回数	32	重量	5

特殊耐性：—

出現：ダリルシェイド地下水道

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
−20	0	0	0	0	0

落　メンタルバングル（100%）

盗　—

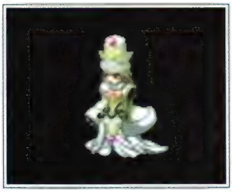
◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP71	—
アクアブレス	—	SP67	—
ハイドロブレス	—	SP25	HPが30%以下になると使用。アクアブレスからの連携
バブルブラスト	—	SP100	40%の確率でレベル4の凍結効果が発生
スプラッシュ	水	TP50	詠唱時間8フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ダリルシェイド地下水道を脱出する直前に出現するボスモンスター(P198参照)。戦闘開始直後は頭突きとアクアブレスの2種類の技だけしか使ってこないが、HPが50%以下に減少するとバブルブラストが使用技に追加される。この段階ではアクアブレスの使用確率がもっとも高くなっている。さらに、HPが30%を下回ると頭突きが2段攻撃に変化し、アクアブレスからハイドロブレスへの連携を始め、HPが25%以下になった場合には中級晶術のスプラッシュを1回だけ使用してくるという特徴もある。なお、アクアブレス、ハイドロブレス、バブルブラストの攻撃動作中は必ず武器攻撃をパリーされてしまう。晶術以外の攻撃では技を潰せないので、武器攻撃はしないでおとなしくガードで耐えておこう。

エルレイン

◆種族◆ 人



LV	80	HP	100000
EXP	50000	ガルド	0
攻撃	820	防御	400
知性	230	命中	170
回避	170	幸運	150
SP回復	120	SP軽減	120
TP回復	150	防御軽減	70
防御回数	4	重量	4

特殊耐性：毒、痺

出現：神のたまご（下層部）

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+25	+25	+25	+25	+25	+25

落　—

盗　—

◆技データ◆ FOE：有（→P392）

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP15	—
回転斬り	—	SP25	HPが75%以下になると使用
払い	—	SP9	HPが25%以下になると使用
デルタレイ	光	TP8	—
トリニティスパーク	光	TP12	詠唱時間60フレーム
プリズムフラッシャ	光	TP24	詠唱時間90フレーム。HPが75%以下で使用
インディグネイト・ジャッジメント	光	TP70	詠唱時間110フレーム。HPが75%以下になると使用
ミックス・マスター	—	TP40	詠唱時間30フレーム。HPが75%以下になると使用
トゥインクル・スター	—	TP40	詠唱時間30フレーム。HPが50%以下になると使用
ディバインセイバー	光	TP40	詠唱時間120フレーム。HPが25%以下で使用
インブレイスエンド	水	TP30	詠唱時間60フレーム。HPが25%以下で使用
シャイニングスピア	光	TP20	プリズムフラッシャから連携
ソルブライト	光	TP20	ディバインセイバーから連携

アイグレッテ(P215参照)と神のたまご(P235参照)の2カ所で戦うことになる。手に持ったダブルセイバーを使って3種類の近距離攻撃を行い、様々な晶術をまじえて攻撃を仕掛けてくる。さらにこちらの武器攻撃に対してブレスガードを合わせてくる戦闘技術の高さも持っている。エルレインは戦闘ランクを上げると使用する晶術の種類が増加することも特徴。ハード以上ならトゥインクル・スターとインブレイスエンドを、マニア以上になるとミックス・マスターを使うようになる。ただし、ディバインセイバーのようにランクをハード以上にすると使用しなくなる晶術もある。なお、HPの最大値が28000の状態で出現するアイグレッテのエルレインは、イベントの一部として戦闘が終わるので経験値を入手できなくなっている。

ヴェパール

◆種族◆ 水棲生物

LV	47	HP	32000
EXP	3404	ガルド	4200
攻撃	328	防御	340
知性	150	命中	120
回避	106	幸運	50
SP回復	110	SP軽減	110
TP回復	90	防御軽減	50
防御回数	5	重量	5

特殊耐性：痺、鈍

出現：ヒートリバー

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+10	0	+20	+5	0	0

落　ブラックオニキス（100%）
ケセラセラ（100%）

盗　—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
泡狙撃	—	SP27	—
キャンサーシザー	—	SP21	—
デスクラッチ	—	SP7	キャンサーシザーから連携
アッパー	—	SP29	—
水鉄砲	—	SP6	40%の確率で気絶効果が発生
泡反撃	水	SP0	20%の確率でレベル7の毒効果が発生
アフターカーニバル	—	SP27	—
シーチキンプレッシャー	—	SP36	50%の確率で防御減少効果が発生
ヴォルカニックレイ	火	TP20	詠唱時間60フレーム
フレイムドライブ	火	TP15	詠唱時間30フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ヒートリバーの源泉にたどり着いたカイルたちを襲ってくるボスモンスター(P209参照)。ダメージを受けてのけぞると、毒効果が付加された飛び道具の泡を飛ばしてくる。HPが十分にあるうちは6発の泡を腹から撃ち出す泡狙撃、ハサミを使った突き攻撃からキャンサーシザーとデスクラッチに連携させる連続攻撃、攻撃対象を空中に打ち上げて口から吐き出す水流で追い打ちするアッパーを使用。HPが25%以下になって片方の腕がもげてしまうと、攻撃パターンが変化してアフターカーニバルとシーチキンプレッシャーを使うようになる。晶術に関してはヴォルカニックレイは間合いが離れたときの遠距離攻撃として使用。フレイムドライブはこちらの晶術詠唱に反応して唱えてくる反撃専用の技になっている。

オセ

◆種族◆ 獣

LV	25	HP	3264
EXP	0	ガルド	0
攻撃	100	防御	700
知性	100	命中	130
回避	160	幸運	70
SP回復	100	SP軽減	100
TP回復	100	防御軽減	80
防御回数	8	重量	0

特殊耐性：—

出現：ハイデルベルグ城

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+70	+70	+70	+70	+70	+70

落　—

盗　—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
サンドシュート	地	SP14	40%の確率でレベル2の鈍足効果が発生
ストーンザッパー	地	TP12	詠唱時間90フレーム
アクアスパイク	水	TP15	詠唱時間120フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

襲撃されたハイデルベルグ城の大広間で、サブノックとパーティを組んで登場するボスモンスター(P206参照)。使用技は3種類しかないが、前衛で戦うサブノックの援護を後方から行うのに適した性能を持つ技が厳選されている。オセはひたすらサブノックの後ろから攻撃を行い、自分から最前列へと出ていくことは皆無。攻撃を仕掛けるときは味方の前衛キャラクターを突撃させるよりも、晶術を使ったほうが安全にダメージを与えられるはずだ。なお、オセは秘奥義による攻撃で受けたダメージを35%軽減する特殊な耐性を持っている。また、サブノックの使い魔的なモンスターであるにもかかわらず、自分の主人が先に倒されてしまった場合には、さっさと戦闘から逃走していく薄情な一面も見せる。

ガープ

◆種族◆ 悪魔

LV	71	HP	101272
EXP	30000	ガルド	16800
攻撃	2120	防御	210
知性	130	命中	210
回避	300	幸運	100
SP回復	110	SP軽減	50
TP回復	86	防御軽減	10
防御回数	9	重量	4

特殊耐性：鈍

出現：カタコンベ

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+20	+20	+10	0	+20	+70

落：リフレクトリング(100%)
マム・ベイン(100%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
真空波(回避－)	風	SP30	回避が減少
真空波(SP回復－)	風	SP32	SP回復が減少
真空波(気絶効果)	風	SP33	30%の確率で気絶効果が発生
クロス真空波	風	SP34	40%の確率でレベル7の毒効果が発生
突風	風	SP55	—
アディショナルレーザー	闇	SP36	攻撃対象が気絶やダウン状態になると使用
ヴォルテックヒート	風	TP50	—
フォトンブレイズ	火	TP50	—
ヴォルカニックレイ	火	TP30	詠唱時間30フレーム。HPが75%以下になると使用
エンシェントノヴァ	火	TP40	詠唱時間30フレーム。HPが25%以下で1回のみ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

カタコンベでカイルたちを待ち受けるボスキャラクター(P232参照)。腕を振ることにより発生する真空波が接近戦時の主力技で、4種類ある真空波に各種のステータス異常を発生させる効果がそれぞれ付加されている。晶術はHPが75%以下になるとヴォルカニックレイを高確率で使用するほか、TPが100まで回復すると必ずヴォルテックヒートやフォトンブレイズの詠唱を行う。戦闘ランクをマニア以上にしているなら、1度だけエンシェントノヴァを使うこともある。HPが75%以下まで減ると晶術で攻撃されてものけぞらずに耐えられるバリアを展開する点や、アディショナルレーザーはマジックガードでしか防御できない点に注意して戦おう。なお、真空波(回避－)はHPが40%以下になると2段攻撃になる特性がある。

サブノック

◆種族◆ 人

LV	36	HP	23768
EXP	2400	ガルド	3150
攻撃	360	防御	400
知性	200	命中	140
回避	30	幸運	50
SP回復	100	SP軽減	100
TP回復	50	防御軽減	92
防御回数	20	重量	4

特殊耐性：—

出現：ハイデルベルグ城

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
－20	－20	0	0	0	0

落：ウインドシア(100%)
タリスマン(99%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
一の太刀	—	SP8	—
二の太刀	—	SP13	HPが80%以下になると使用。一の太刀から連携
三の太刀	—	SP19	HPが60%以下になると使用。二の太刀から連携
四の太刀	—	SP27	HPが40%以下になると使用。三の太刀から連携
五輪斬	—	SP30	HPが20%以下になると使用。四の太刀から連携
ジャンプ斬り	—	SP15	—
心眼・無の太刀	—	SP17	—
心眼・無の太刀・連	—	SP21	HPが35%以下になると使用。心眼・無の太刀から連携
抜刀・裂衝牙	—	SP8	HPが50%以下になると使用
ネガティブゲイト	闇	TP80	詠唱時間100フレーム。HPが25%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ハイデルベルグ城の大広間でオセを従えて登場するボスキャラクター(P206参照)。HPが減少するごとに一の太刀から二の太刀、三の太刀と連携を増やし、最高で五輪斬まで繋げる連続攻撃や、HPが60%以下になると2段技に変化するジャンプ斬り、ガードブレイクを引き起こす心眼・無の太刀など、刀を使った斬撃を主力技にしている。すべての斬撃に一定確率で攻撃対象のSP値を減少させる特殊な効果が付加されているため、前衛キャラクターはSPの現在値に余裕を持って戦ったほうがいい。晶術のネガティブゲイトは、戦闘ランクがセカンド以下ならHPが25%を下回るとバックダッシュから使ってくる1回だけだが、ハード以上にしている場合は抜刀・裂衝牙から連携で唱えるようになるので覚えておくこと。

グラシャラボラス

◆種族◆ 合成生物

LV	40	HP	80000
EXP	6000	ガルド	6300
攻撃	384	防御	90
知性	120	命中	150
回避	300	幸運	50
SP回復	100	SP軽減	100
TP回復	50	防御軽減	75
防御回数	6	重量	5

特殊耐性：—

出現：飛行竜

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
0	0	0	+20	0	+20

落：パラライズチェック(100%)
マスターピース(100%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
頭突き	—	SP15	—
レインボウブレス	地	SP48	—
突風	風	SP12	—
ファイアブレス	火	SP14	HPが75%以下になると使用
体当たり	—	SP16	HPが75%以下になると使用
スナイパーストーム	風	SP13	HPが50%以下になると使用
ジャンプブレス	地、火	SP25	HPが50%以下になると使用。 30%の確率でレベル4の麻痺効果が発生
エアプレッシャー	風	TP25	詠唱時間70フレーム。HPが75%以下になると使用
バーンストライク	火	TP20	詠唱時間60フレーム。HPが75%以下になると使用
フィアフルストーム	風	TP30	詠唱時間80フレーム。HPが10%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

エルレインを追って飛行竜へと突入したカイルたち一行に襲いかかるボスモンスター(P217参照)。武器攻撃をのけぞらずに1回だけ耐えられる特殊な耐性を持っている。使用技のレインボウブレスは、HPが50%以下になると2回、10%以下になると3回連続でブレスを吐くように変化し、ジャンプブレスは、飛び上がる際と着地時に発生する衝撃部分が地属性、炎部分が火属性で、攻撃対象に麻痺状態を誘発するのは衝撃部分だけという特性がある。また、突風はHPが10%を切るとフィアフルストームへ連携されるようになる点にも注意が必要だ。なお、ジャンプブレスとスナイパーストームを使用中のグラシャラボラスは、晶術をヒットさせてものけぞらせることができない。操作キャラクターは防御と回避に専念させよう。

ダンタリオン

◆種族◆ 人

LV	70	HP	30000
EXP	12900	ガルド	8400
攻撃	2000	防御	850
知性	120	命中	200
回避	180	幸運	50
SP回復	100	SP軽減	20
TP回復	140	防御軽減	70
防御回数	30	重量	3

特殊耐性：衰

出現：ダイクロフト(1)

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+10	+10	+10	+10	+10	0

落：ダークロアー(100%)
レジストリング(100%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP76	50%の確率でレベル7の衰弱効果が発生
突き	—	SP42	50%の確率でレベル7の衰弱効果が発生
スプラッシュ	水	TP30	詠唱時間200フレーム
スラストファング	風	TP20	詠唱時間185フレーム
エアプレッシャー	地	TP24	詠唱時間170フレーム
プリズムフラッシャ	光	TP12	詠唱時間30フレーム。FOEからの連携として使用
フレイムドライブ	火	TP10	詠唱時間22フレーム
ストーンザッパー	地	TP10	詠唱時間22フレーム
シャイニングスピア	光	TP10	詠唱時間22フレーム。HPが50%以下になると使用
フィアフルストーム	風	TP28	詠唱時間30フレーム。HPが5%以下で1回だけ使用
クラッシュガスト	水	TP20	残り1体になるとスプラッシュから連携
ヴォルテックヒート	風	TP20	戦闘ランクがハード以上でスラストファングから連携
シリングフォール	地	TP20	戦闘ランクがマニア以上でエアプレッシャーから連携
—	—	—	—

セージ2体とパーティを組み、改変現代のダイクロフトでカイルたちの行く手を阻もうとするボスキャラクター(P221参照)。攻撃は晶術が主体で、セージが生き残っている場合は、スプラッシュ、スラストファング、エアプレッシャーのみを使用。槍を使った通常攻撃やほかの晶術は、ダンタリオンがひとりになってから使ってくる。突きや払いの動作中にこちらが武器で攻撃を仕掛けると、カウンターエフェクトで衰弱状態にされる場合がある。相手の攻撃を受けたときに発生するステータス異常のことも含めて衰弱の発生を予防しておくことが不可欠だ。なお、ダンタリオンがひとりになると使ってくるスプラッシュはセージが倒されてしまうと技の性能が変化し、消費TPが16、詠唱時間が30フレームに減少するようになる。

ティアマット

◆種族◆ 竜族

LV	66	HP	19611
EXP	1216	ガルド	678
攻撃	2814	防御	206
知性	187	命中	209
回避	174	幸運	67
SP回復	56	SP軽減	79
TP回復	67	防御軽減	71
防御回数	11	重量	5

特殊耐性：—

出現：18年前のダイクロフト

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+79	+85	+82	+76	−48	+94

落：ルーンボトル(100%)、レッドローズマリー(100%)

盗：—

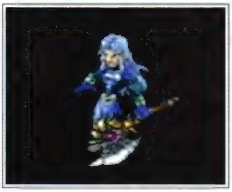
◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
払い	—	SP15	—
ひっかき	—	SP17	—
踏みつけ	—	SP19	—
ブレス	—	SP31	—
光線	—	SP30	—
連携	—	SP28	HPが50%以下になると使用
ダークスフィア	—	SP34	HPが50%以下になると使用
ネガティブゲイト	闇	TP34	詠唱時間96フレーム
イービルスフィア	闇	TP20	戦闘ランクがハード以上でネガティブゲイトから連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

18年前のダイクロフトへ侵入した直後に現れるボスモンスター(P228参照)。HPが50%以下になると外敵に毒状態を発生させるFOEの−ヴェノムバイト−を使用してくることが特徴。毒の効果レベルは8と高く、アンチドート系が付加された防具の装備では、レベルが足りずに軽減しかできない場合も多い。攻撃力と知性が低下する副作用もあるが、ステータス異常を完全に防ぐリキュールボトルを使ったほうがいいだろう。また、ティアマットにはこちらの晶術詠唱にカウンタ・マジックとして晶術のネガティブゲイトで反撃してくる習性がある。この晶術の詠唱中はすべての攻撃を完全にパリーされてしまうため防御と回避に集中しよう。ちなみにこの敵はシナリオ上はボスなのだが、グレード算出に関しては通常のモンスター扱いになっている。

バルバトス2

◆種族◆ 人



LV	95	HP	80000
EXP	22000	ガルド	12600
攻撃	4400	防御	350
知性	160	命中	160
回避	140	幸運	50
SP回復	130	SP軽減	90
TP回復	120	防御軽減	70
防御回数	30	重量	4

特殊耐性：鈍

出現：ダイクロフト(3)

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+60	+50	+60	+60	+50	+60

落：デュランダル(100%)、ドレインチェック(100%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP15	—
払い	—	SP15	—
斬り上げ	—	SP19	HPが75%以下になると使用
タックル	—	SP12	90%の確率でレベル9の麻痺効果が発生 HP75%以下で使用
つかむ	—	SP23	HPが25%以下になると使用
「俺の背後に立つんじゃねえ！」	—	SP12	バルバトスの右側へ行くと使用
ボディーブロー	—	SP0	のけぞり後に行う自動の反撃技
バーンストライク	火	TP15	詠唱時間40フレーム
イービルスフィア	闇	TP15	詠唱時間40フレーム
エクセキューション	闇	TP30	詠唱時間60フレーム。HPが25%以下になると使用
シャドウエッジ	闇	TP2	詠唱時間40フレーム。アイテム使用に反応して使用
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でシャドウエッジから連携

1000年前のダイクロフト内にある制御室で、カイルたちと再び戦闘するときのバルバトス(P227参照)。使用技が格段に性能がアップしており、斬り、払い、斬り上げ、「俺の背後に立つんじゃねえ！」にはガードブレイクを発生させる効果が付加されている。このバルバトスは武器攻撃が4ヒットするまでのけぞることがないうえ、タックル以外の通常攻撃中はこちらの武器攻撃をパリーされてしまう。晶術攻撃でのけぞらさなければ、まともに武器攻撃を当てられないことを考慮に入れて戦おう。アイテムを使用すると行うシャドウエッジからブラッディクロスにつなぐ反撃の「アイテムなぞ使ってんじゃねえ！」も健在だ。HPが50%以下になるとバルバトスの払いは2段技に、加えて戦闘ランクがハード以上なら3段技に変化する点にも注意。

バルバトス1

◆種族◆ 人

LV	27	HP	10000
EXP	0	ガルド	0
攻撃	1050	防御	380
知性	10	命中	100
回避	50	幸運	50
SP回復	75	SP軽減	75
TP回復	50	防御軽減	80
防御回数	6	重量	5

特殊耐性：鈍

出現：ストレイライズ大神殿

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	−16	0

落：—

盗：—

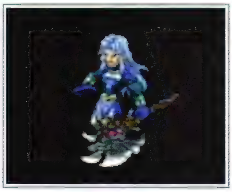
◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
斬り	闇	SP15	50%の確率で気絶効果が発生
払い	闇	SP15	50%の確率で気絶効果が発生
連携	闇	SP25	50%の確率で気絶効果が発生。HPが75%以下で使用
ボディーブロー	—	SP0	のけぞり後に行う自動の反撃技
グランバニッシュ	地	TP30	戦闘開始直後に1回だけ使用
シャドウエッジ	闇	TP5	詠唱時間30フレーム
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でシャドウエッジから連携
バーンストライク	火	TP20	詠唱時間30フレーム
クレイジーコメット	—	TP50	詠唱時間30フレーム。戦闘ランクがハード以上で使用
シリングフォール	地	TP15	詠唱時間30フレーム
エクセキューション	闇	TP5	詠唱時間30フレーム
ルナシェイド	闇	TP20	エクセキューションから連携。TP以外にSPを100消費
—	—	—	—
—	—	—	—

合計で3回に渡りカイルたちが戦闘することになるボスキャラクターの1回目の状態(P201参照)。HPが75%以下になると払いが2段攻撃に変化することや、こちらの行動に反応してセリフを交えながら技を出してくることが特徴。アイテムを使用すると「アイテムなぞ使ってんじゃねえ！」、もしくは戦闘ランクがマニア以上なら「軟弱者は消え失せろ！」と叫び、前者はシャドウエッジからブラッディクロス、後者はエクセキューションからルナシェイドへ連携する晶術攻撃を出す。さらに戦闘ランクをハード以上にしているとガード体勢を取っているだけで「縮こまってんじゃねえ！」とバーンストライクを唱え、マニア以上にしている場合は後ろに下がるだけで「男に後退の二文字はねえ！」とシリングフォールを放ってくる。

バルバトス3

◆種族◆ 人



LV	98	HP	80000
EXP	26000	ガルド	14700
攻撃	4800	防御	300
知性	180	命中	175
回避	120	幸運	50
SP回復	100	SP軽減	90
TP回復	100	防御軽減	40
防御回数	16	重量	4

特殊耐性：鈍

出現：18年前のダイクロフト

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	0	0

落：ディアボリックファング(100%)、メギンギョルズ(100%)

盗：—

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
斬り	—	SP16	—
払い	—	SP16	—
斬り上げ	—	SP21	—
タックル	—	SP13	90%の確率でレベル9の麻痺効果が発生。HPが75%以下で使用
つかみ	—	SP23	HPが75%以下になると使用
ジェノサイドブレイバー	—	SP28	SP回復が減少。HPが25%以下になると使用
三連殺	特殊	SP53	火属性の轟炎斬、風属性の斬空断、地属性の裂砕断の連携
エアプレッシャー	地	TP10	詠唱時間50フレーム。HPが50%以下になると使用
シリングフォール	地	TP20	戦闘ランクがハード以上でエアプレッシャーから連携
ネガティブゲイト	闇	TP3	詠唱時間50フレーム。HPが25%以下になると使用
イービルスフィア	闇	TP20	ネガティブゲイトから連携
エクセキューション	闇	TP10	詠唱時間50フレーム。HPが25%以下になると使用
ルナシェイド	闇	TP20	戦闘ランクがマニア以上でエクセキューションから連携

18年前のダイクロフトで最終対決を挑んでくるときのバルバトス(P229参照)。武器攻撃にのけぞらない回数が7ヒットに増加し、3つの斬撃を連携させる三連殺と飛び道具のジェノサイドブレイバーという新技を使ってくる。こちらの晶術詠唱に反応して技を出してくることが特徴で、エアプレッシャーからシリングフォールへの晶術連携を行う「術に頼るかザコどもが！」や、戦闘ランクがハード以上ならネガティブゲイトからイービルスフィアへ連携する「いつまで術に頼るか！」を使用するほか、回復晶術の使用にエクセキューションで反撃する「回復晶術だと？貧弱すぎるわ！」も行ってくる。なお、三連殺の使用はHPが75%、50%、25%以下になった時点ごとに1回ずつと決まっているので覚えておこう。

ハルファス

◆種族◆ 無機物

LV	52	HP	200000
EXP	19362	ガルド	10500
攻撃	1100	防御	50
知性	100	命中	150
回避	100	幸運	60
SP回復	100	SP軽減	100
TP回復	100	防御軽減	70
防御回数	5	重量	4

特殊耐性：—

出現：スパイラルケイブ

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+50	+50	+30	+30	+50	+20

落 バルムンク(100%)
リフレックス(100%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：有(→P392)

技名	属性	消費	備考
滅焼レーザー	—	SP16	—
左薙ぎ払い	—	SP16	—
右薙ぎ払い	—	SP17	—
ヴァンフレイム	火	SP15	—
帯電	光	SP16	HPが75%以下もしくは武器攻撃に反応して使用
連続攻撃	火	SP34	HPが75%以下になると使用。最後の一撃のみ火属性
スパークヴォルト	光	SP17	HPが75%以下になると使用
スフィアスパーク	光	SP26	HPが25%以下になると使用
エマージェンシー	—	SP36	HPが25%以下になると使用
メルトダウン	光	SP0	エマージェンシーからの連携。防御不能技
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

スパイラルケイブ内でバルバトスがカイルたちにけしかけてくるボスモンスター(P225参照)。武器を使った攻撃は連続3ヒットするまでのけぞることがなく、さらに武器攻撃を受けると即座に帯電で反撃を行ってくるため、前衛キャラクターが後衛の晶術の援護なしに突っ込んでいくのは無謀だ。必ず晶術攻撃でのけぞらしたところに武器攻撃を重ねていこう。ハルファス最大の攻撃はHPが25%以下になると使用してくるメルトダウンで、体を中心とした広範囲が攻撃判定になるこの技を密着した状態でくらうと戦闘不能は避けられない。メルトダウンを出そうとするハルファスにはすべての攻撃をパリーされてしまうので、敵の技を攻撃で潰そうとはせずに、予備動作技のエマージェンジーを出してきたらすぐにバックダッシュして離れること。

フォルネウス

◆種族◆ 水棲生物

LV	45	HP	27540
EXP	400	ガルド	1312
攻撃	192	防御	84
知性	52	命中	140
回避	124	幸運	70
SP回復	10	SP軽減	244
TP回復	82	防御軽減	72
防御回数	7	重量	5

特殊耐性：—

出現：定期連絡船

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+30	+60	+30	+30	+30	+30

落 ポイズンチェック(100%)
グランドファーザー(100%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
レーザーアイ	—	SP12	—
かみつき	—	SP11	残り1体になると使用
スクリューアイ	—	SP20	残り1体になると使用
スピリッツブロー	—	SP10	HP50%以下で残り1体になると使用
ジョーブレッシャー	—	SP7	知性が増加。HPが25%以下で残り1体になると使用
エアプレッシャー	地	TP16	詠唱時間150フレーム
スラストファング	風	TP14	詠唱時間170フレーム
アクアスパイク	水	TP15	詠唱時間30フレーム。残り1体になると使用
バーンストライク	火	TP15	詠唱時間100フレーム。残り1体になると使用
インブレイスエンド	水	TP30	詠唱時間30フレーム。残り1体になると1回だけ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アイグレッテ港から出発した定期連絡船を襲ってくるボスモンスターの本体(P202参照)。フォルネウステイル2体と共に出現し、残り1体になるまでレーザーアイ、エアプレッシャー、スラストファングで攻撃してくる。フォルネウステイルが倒されてしまうと攻撃パターンが変化し、攻撃対象のSPが50以下に減っていれば特殊効果により70%の確率で攻撃を減少させるスピリッツブローを、通常攻撃が届かない位置まで攻撃対象との距離が離れている場合は遠距離攻撃用のアクアスパイクやバーンストライクを、戦闘ランクをハード以上にしているならインブレイスエンドなども使うようになる。また、かみつきとジョーブレッシャーは特徴のある技で、攻撃対象のSP値を回復させるという変わった特殊効果が付加されている。

ブエル

◆種族◆ 機械

LV	13	HP	4512
EXP	300	ガルド	315
攻撃	193	防御	96
知性	102	命中	151
回避	104	幸運	50
SP回復	54	SP軽減	72
TP回復	94	防御軽減	72
防御回数	6	重量	4

特殊耐性：—

出現：ラグナ遺跡

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
0	0	0	0	0	0

落 ギサルメ(100%)
ヒールバングル(100%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
胞子	—	SP35	—
右前脚	—	SP21	—
左前脚	—	SP21	—
尻尾	—	SP17	—
泡	水	SP18	HPが50%以下になると使用
連続攻撃	—	SP45	HPが50%以下になると使用
地震	—	SP22	HPが50%以下になると使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ラグナ遺跡の深部に巣くっているボスモンスター(P197参照)。左右の前脚と尻尾を使った打撃技や背中から山なりの軌道で撃ち出す飛び道具の胞子、口から斜め下に向かって吐き出す泡などの技を使って攻撃してくる。技の使用時に消費するSP量に対して、回復が追いついていないことが弱点。ブエルの攻撃をガードや回避で耐えてSPが尽きるのを待ち、ガードストライクが発生しやすい状況にしてから攻撃を仕掛けていく戦略が効果的だ。なお、ブエルはHPが50%以下と25%以下になったときの各1回ずつ、真上に飛び上がって着地点の周囲に震動を起こす地震を使ってくる。R1ボタンを使って相手のHPの状況をこまめに確認しながら戦い、地震を使ってくる状態までダメージを与えたら、いったん攻撃を止めて地震に備えたほうがいい。

フォルネウス(テイル)

◆種族◆ 水棲生物

LV	30	HP	14000
EXP	100	ガルド	250
攻撃	200	防御	50
知性	50	命中	130
回避	118	幸運	50
SP回復	100	SP軽減	90
TP回復	50	防御軽減	70
防御回数	4	重量	5

特殊耐性：—

出現：定期連絡船

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+30	+90	+30	−10	0	0

落 アップルグミ(100%)
ライフボトル(90%)

盗 —

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
ショット(極低)	—	TP15	—
ショット(低)	—	SP17	—
ショット(中)	—	SP23	—
ショット(高)	—	SP25	—
スプラッシュ	水	TP20	詠唱時間140フレーム
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アイグレッテ港から出発した定期連絡船を襲ってくるボスモンスター・フォルネウスの触手部分(P202参照)。シナリオ上は連絡船の船首部分でカイルたちが戦う時点で、このモンスターが「本体＝フォルネウス」だと思われていたが、戦闘後に船倉へ正真正銘の本体が現れることにより初めて「触手部分＝フォルネウステイル」だと判明する。主力攻撃は口のようになっている体の先端部から撃ち出す飛び道具のショットと晶術のスプラッシュ。ショットは撃ち出す位置の高さが4種類ある近距離から中間距離用の技で、低いところから撃ち出すものほど射程が長く、位置が高くなるにつれて射程が短くなっていく。一方のスプラッシュは遠距離専用の攻撃。ショットが届かない位置まで攻撃対象と離れた場合に使用してくる。

マグナディウエス

◆種族◆ 悪魔

LV	200	HP	400000
EXP	65000	ガルド	0
攻撃	3000	防御	200
知性	110	命中	340
回避	180	幸運	140
SP回復	10	SP軽減	300
TP回復	130	防御軽減	40
防御回数	10	重量	0

特殊耐性：凍、鈍、時

出現：アクアラビリンス

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+10	+10	+10	+10	+10	+10

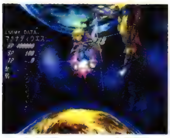
落 エリクシール（99%）
リバースドール（99%）

盗 アワーグラス（3%）

◆技データ◆ FOE：有（→P392）

技名	属性	消費	備考
スネークバイト	闇	SP6	75%の確率でレベル20の毒効果が発生
ビーストロアー	地	SP11	SP回復が減少
スピリッツリバース	風	SP0	命中が増加。攻撃対象の火属性抵抗を減少させる
ドラゴンキャノン	火	SP16	HPが75%以下になると使用
「リザレクション・・？退屈な奴らだ」	—	SP0	戦闘ランクがノーマル以上でリザレクションの反撃で使用
私の背後に立つな・・・	—	SP0	TPが40以上あるマグナディウエスの右側へ行くと使用
エンチャント・ダメージ	—	SP16	攻撃とTP回復が増加。HPが25%以下になると使用
ラスト・ヴァニッシャー	—	TP100	詠唱時間30フレーム。TP以外にSPを100消費
グランヴァニッシュ	地	TP35	詠唱時間60フレーム
エンシェントノヴァ	火	TP30	詠唱時間60フレーム
フィアフルストーム	風	TP30	詠唱時間60フレーム
インディグネイト・ジャッジメント	光	TP75	詠唱時間60フレーム
ディバインセイバー	光	TP35	詠唱時間60フレーム。HPが50%以下になると使用
エクセキューション	闇	TP35	詠唱時間60フレーム。HPが50%以下になると使用
アーステッパー	地	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でグランヴァニッシュから連携
フランブレイブ	火	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でエンシェントノヴァから連携
シルフィスティア	風	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でフィアフルストームから連携
ソルブライト	光	TP20	戦闘ランクがハード以上でディバインセイバーから連携
ルナシェイド	闇	TP20	戦闘ランクがノーマル以上でエクセキューションから連携
インブレイスエンド	水	TP15	「リザレクション・・？退屈な奴らだ」から連携
アクアリムス	水	TP20	インブレイスエンドから連携。TP以外にSPを100消費
クレイジーコメット	—	SP20	私の背後に立つな・・・から連携
トゥインクルスター	—	SP20	クレイジーコメットから連携
ミックス・マスター	—	SP20	トゥインクルスターから連携
プリンセス・オブ・マーメイド	—	SP20	ミックス・マスターから連携

アクアヴェイルの地下に広がっている隠しダンジョン「アクアラビリンス」の深部に出現するボスモンスター（P263参照）。SPが十分にあるときはビーストロアー、スネークバイト、ドラゴンキャノンなどの通常攻撃を主力技として使い、SPが50以下になると晶術をメインにしたうえで、ときどきスピリッツリバースを出す攻撃パターンに切り替えてくる。SPの現在値が攻撃のパターンを決定しているので、戦闘中は[A1]ボタンを使って能力値をこまめに確認しながら戦いを進めよう。技を出したときだけでなく、こちらの武器攻撃でダメージを受けたときにも敵のSPが減少することも覚えておいたほうがいい。マグナディウエスは晶術を唱えている最中にこちらの晶術攻撃を受けてものけぞることがなく、晶術の詠唱を妨害する場合は、必ず味方の前衛キャラクターが武器攻撃で行うことが必要だ。リザレクションの使用に反応して出してくる「リザレクション・・？退屈な奴らだ」や、敵の背後に回り込むと使ってくる私の背後に立つな・・・など、特定の行動に対して行う反撃の連携技にも注意。発動のきっかけとなる行動を取るのはやめておこう。

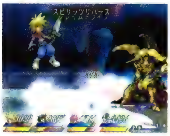


ラスト・ヴァニッシャー

戦闘開始直後に1回だけ使用してくる晶術。戦闘不能になるほどの大ダメージを受けるが、必ず攻撃対象のHPを1だけ残す特殊な効果がある。晶術発動時に伸ばしてくる敵の手にも攻撃判定が存在している。

スネークバイト

非常に高いレベルの毒効果が付加された打撃技。マグナディウエスのHPが80%、60%、50%、40%、30%、10%を下回るごとに連携が追加されていき、最高で15ヒットする連続攻撃に強化されていく。



スピリッツリバース

マグナディウエスがSP50以下の状態でも行ってくる唯一の通常攻撃。技を出した瞬間に自分自身のSPを60回復させる特殊効果があるため、ガードストライクの発生に期待することはできない。

リムル

◆種族◆ 人

LV	120	HP	9999
EXP	60000	ガルド	1009
攻撃	580	防御	500
知性	170	命中	180
回避	160	幸運	100
SP回復	65	SP軽減	230
TP回復	100	防御軽減	80
防御回数	10	重量	1

特殊耐性：毒、衰、痺、凍、鈍、時

出現：闘技場

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+70	+70	+70	+70	+70	+70

落 エクスカリバー（100%）
ゴールデンヘルム（100%）

盗 金のフライパン（10%）

◆技データ◆ FOE：無

技名	属性	消費	備考
打撃連携	闇	SP9	HPが70%以下になると2段攻撃から3段攻撃へ変化
斬り連携	闇	SP16	HPが60%以下になると3段攻撃から4段攻撃へ変化
瞬雷刃	光	SP6	HPが40%以下になると闇属性の跳び蹴りの連携が追加
雷破斬	闇	SP13	—
雷斬轟天撃	光	SP16	—
強化・SP回復	-	SP0	SP回復が増加。SPが20以下になると使用
デルタレイ	光	TP10	詠唱時間32フレーム
プリズムフラッシャ	光	TP20	詠唱時間56フレーム
シャイニングスピア	光	TP14	詠唱時間50フレーム。HPが50%以下になると使用
ディバインセイバー	光	TP30	詠唱時間60フレーム。HPが25%以下になると使用
ソルブライト	光	SP100	攻撃対象の秘奥義に反応して1回だけ使用
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ノイシュタットで発生するサブイベント中に、闘技場で戦うことになるボスキャラクター（P250参照）。近距離からは打撃連携、斬り連携、雷破斬などを使用。遠距離からは瞬雷刃やプリズムフラッシャ、ディバインセイバーで攻撃してくる。トリッキーな動作がリムルの特徴で、斬り連携や打撃連携の1段目をガードされるとTPを15消費してデルタレイへと連携したり、斬り連携を出すふりをしてシャイニングスピアを使ってくるなどの多彩な攻めを見せる。動きの奇抜さも含め、斬り連携、雷破斬、雷斬轟天撃の動作中は武器攻撃をパリーされる点や、斬り連携にガードブレイクの効果が付加されている点などに注意して戦おう。また、雷斬轟天撃の後半部分はマジックガードを使わなければ防御できない点にも注意が必要だ。

HRX－2

◆種族◆ 機械

LV	55	HP	10217
EXP	860	ガルド	207
攻撃	1386	防御	172
知性	181	命中	211
回避	212	幸運	121
SP回復	51	SP軽減	92
TP回復	58	防御軽減	86
防御回数	11	重量	2

特殊耐性：—

出現：地上軍拠点

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
－42	0	0	－56	0	0

落 —

盗 —

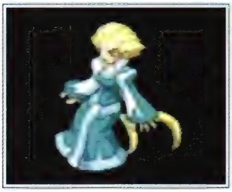
◆技データ◆ FOE：有（→P392）

技名	属性	消費	備考
打撃	—	SP13	—
強打	—	SP13	—
連携	—	SP19	—
ロケットパンチ	—	SP17	HPが75%以下になると使用
メギドフレイム	火	SP22	HPが50%以下になると1回だけ使用
メルトダウン	—	SP27	HPが25%以下になると使用。攻撃後に自爆する
シャドウエッジ	闇	TP34	詠唱時間96フレーム。晶術詠唱に反応して使用
ブラッディクロス	闇	TP20	戦闘ランクがハード以上でシャドウエッジから連携
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

リアラの力を使って天地戦争時代の地上軍拠点へ移動してきたカイルたち一行に、いきなり襲いかかってくる暴走ロボット（P222参照）。シナリオ上ではボスモンスターとしてイベントによって戦闘が開始されるが、ティアマットと同じく撃破後のグレード計算ではボス扱いにされていない。HRX－2は自分の周囲にいる外敵へ衰弱もしくは鈍足状態を発生させるFOEを常に展開し、晶術による攻撃にはカウンタ・マジックと称してシャドウエッジを使った反撃を行う習性を持つ。主力技は打撃、強打、連携の3つだが、HPがある程度まで減少するとロケットパンチやメギドフレイム、メルトダウンなども使うようになる。メルトダウンはマジックガードを使わなければ防御できない。防御の種類を間違えないように注意すること。

−フォルトゥナー

◆種族◆ 神



LV	120	HP	200000
EXP	0	ガルド	0
攻撃	1900	防御	360
知性	100	命中	180
回避	180	幸運	180
SP回復	90	SP軽減	70
TP回復	60	防御軽減	70
防御回数	16	重量	5

特殊耐性：衰、凍、時

出現：神のたまご（下層部）

属性防御(%)					
地	水	火	風	光	闇
+5	+5	+5	+5	+5	+5

盗 —

落 —

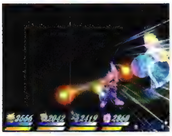
◆技データ◆ FOE：有（→P392）

技名	属性	消費	備考
火の弾	火	SP19	10%の確率で気絶効果が発生
風の弾	風	SP19	10%の確率でレベル12の衰弱効果が発生
光の弾	光	SP43	20%の確率でレベル12の麻痺効果が発生
地の弾	地	SP9	攻撃対象の詠唱速度が減少。HPが75%以下になると使用
闇の斬撃	闇	SP25	攻撃対象の命中が減少。HPが50%以下になると使用
火の弾（追尾型）	火	SP19	10%の確率で気絶効果が発生。HPが50%以下になると使用
ストラグネイド	−	SP23	レベル12の凍結効果が発生。HP25%以下になると使用
フリーズハンター	水	TP10	詠唱時間20フレーム
エンシェントノヴァ	火	TP40	詠唱時間90フレーム
シャドウエッジ	闇	TP10	詠唱時間24フレーム。HPが75%以下になると使用
スプラッシュ	水	TP10	詠唱時間30フレーム。HPが50%以下になると使用
インブレイスエンド	水	TP50	詠唱時間85フレーム。HPが50%以下になると使用
グランヴァニッシュ	地	TP60	詠唱時間80フレーム。HPが50%以下になると使用
フィアフルストーム	風	TP70	詠唱時間75フレーム。HPが50%以下になると使用
インディグネイト・ジャッジメント	光	TP100	詠唱時間120フレーム。HPが50%以下になると使用
プリズムフラッシャ	光	TP10	詠唱時間30フレーム。HPが25%以下になると使用
ヴォルテックヒート	風	TP20	詠唱時間16フレーム。HPが25%以下になると使用
ラスト・ヴァニッシャー	−	TP1	詠唱時間150フレーム。HPが5%以下になると使用
アーステッパー	地	TP20	戦闘ランクがハード以上でグランヴァニッシュから連携
フランブレイブ	火	TP20	戦闘ランクがマニア以上でエンシェントノヴァから連携
アクアリムス	水	TP20	戦闘ランクがマニア以上でインブレイスエンドから連携
シャイニングスピア	光	TP20	戦闘ランクがマニア以上でプリズムフラッシャから連携

神のたまごの下層部に出現する本編の最終ボス（P239参照）。各種の攻撃属性を持った輝く球体を撃ち出す飛び道具が主力技で、それぞれの攻撃にはステータス異常やステータス変化を引き起こす特殊効果が付加されている。予防が可能なものには、装備の変更やリキュールボトルの使用で対処しておこう。敵が行う晶術攻撃は、−フォルトゥナーのSPの現在値によって使うものが変化する。SPが十分にある場合はフリーズハンターやスプラッシュ、シャイニングスピアといった威力の低い晶術しか使わないが、SPが50程度まで減少しているとエンシェントノヴァやインブレイスエンド、グランヴァニッシュなどの高威力の晶術を唱えるようになる。晶術詠唱の妨害はしっかりと行うこと。また、−フォルトゥナーには晶術を詠唱したキャラクターに反撃を行う習性もある。この場合はシャドウエッジやヴォルテックヒート、瞬間移動してから出す地の弾などが攻撃の中心となる。HPが減少して50%以下になると空高く浮上したまま攻撃を行ってくることもこの敵の特徴のひとつで、上空からの攻撃はSPの量に関わらず晶術がメインだ。ただし、このときにはフランブレイブやアクアリムスなどの具現結晶への連携は出さないので安心していい。HPが減少して25%以下になると空中に浮上することはなくなり、ほぼすべての技を駆使して攻撃を仕掛けてくる行動パターンに変化する。なお、−フォルトゥナーは空中を飛んで移動しているが、ダメージを与えても地上に打ち落とすことはできない。カイルやロニなどの前衛キャラクターを操作している場合は、武器攻撃の当たり判定が高い位置に出る技を使おう。

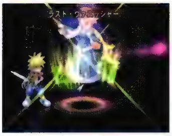
火の弾

球体を飛ばしてくる飛び道具には、手元に光を集める動作をともなう。この光にも攻撃判定があるので、むやみに突進しないように気を付けること。なお、技の種類に関わらずこの光に攻撃属性は付加されていない。



光の弾

光の弾はHPが20%以下になると2連続で使用する。条件による技の連携はほかにもあり、HPが40%以下になると火の弾を火の弾（追尾型）へ、攻撃対象にヒットすれば地の弾を火の弾へつなげる連続攻撃も行ってくる。



ラスト・ヴァニッシャー

−フォルトゥナーのHPが5%以下まで減少するとTP1に加えてSPを100消費して使用する晶術。術の発動中はキャラクターの操作を受け付けなくなるため回避もマジックガードもできないがHPは必ず1残る。

◆◆◆FOEデータ◆◆◆

敵の使用するFOEの効果を知らずに戦うのは無謀な行為だ。下に紹介しているFOEの効果を参考にして、装備変更などの適切な対処をしていこう。表中の「消費」はFOE使用時に消費するSP量を、「対象」はモンスターの視点から見た効果対象を、「大きさ」はFOEの効果範囲の大きさを表し、「継続」はFOEが自然消滅する秒数を、「消滅」は何回攻撃をヒットさせればモンスターの展開したFOEを強制解除できるかを示している。

使用するモンスター	FOEの名称	消費	対象	大きさ	継続	消滅	備考
アルケミスト	－賢者の石－	47	味方	小	48	24	TP回復が増加する
アルジャーノン	－ゲーニウス－	96	味方	小	48	32	知性が増加する
エリアルナイト	－ラスティ・ネイル－	0	敵	中	64	16	攻撃が18%減少する。後衛に位置している場合にのみ使用
エルレイン	－マインドウィルス－	20	敵	大	100	64	レベル6の衰弱効果が発生する。戦闘ランクがマニア以上で、HPが75%以下になると1回だけ使用
エルレイン	－アイスバーン－	20	敵	小	60	64	レベル4の凍結効果が発生する。HPが50%以下になると1回だけ使用
エルレイン	－マッドプール－	20	敵	中	90	64	レベル6の鈍足効果が発生する。戦闘ランクがハード以上で、HPが25%以下になると1回だけ使用
エンジェルナイト	－ロスト・セラフィー－	0	敵	極大	48	16	光属性攻撃への耐性が15%減少する。後衛に位置している場合にのみ使用
ガルム	－ショックスパイクー	19	敵	中	48	16	レベル4の麻痺効果が発生する
コープスリバイバー	－リジェネレーション－	35	味方	大	48	16	7.5秒ごとにHPが最大値の8%ずつ回復する
サマナー	－竜脈－	37	味方	中	48	32	SP回復が増加する
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	地属性攻撃への耐性が27%減少する。1回だけ使用※1
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	水属性攻撃への耐性が27%減少する。1回だけ使用※1
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	火属性攻撃への耐性が27%減少する。1回だけ使用※1
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	風属性攻撃への耐性が27%減少する。1回だけ使用※1
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	光属性攻撃への耐性が27%減少する。HPが50%以下になると1回だけ使用※2
ジェントルマン'	－バリアチェンジー	0	味方	極小	48	48	闇属性攻撃への耐性が27%減少する。HPが50%以下になると1回だけ使用※2
ジェントルマン'	－リアファイル－	0	味方	極小	48	48	攻撃が32%増加する。HPが25%以下になると1回だけ使用※3
ジェントルマン'	－カルドロン－	0	味方	極小	48	48	知性が34%増加する。HPが25%以下になると1回だけ使用※3
ダンタリオン	－ウィズダムロッド－	0	味方	中	∞	∞	知性が10%増加する。ダンタリオン1体になると1回だけ使用
チープトリック	－デスジャケット－	29	味方	小	64	16	レベル5の毒効果が発生する
ディアボロス	－ルーン・ウルズ－	57	味方	大	72	32	攻撃が32%増加する
ディアボロス	－ルーン・アルギズ－	57	味方	中	72	32	防御が34%増加する
ティアマット	－ヴェノムバイト－	35	敵	小	24	64	レベル8の毒効果が発生する。HPが50%以下になると使用
ネレウス	－必中のフーガー	0	味方	大	64	32	命中が35%増加する
ネレウス	－不断のパストラル－	21	味方	大	64	32	SP回復が増加する
バルバトス1	－ポイゾニック・フィールドー	25	敵	小	240	60	レベル1の毒効果が発生。HPが75%以下になると1回だけ使用
バルバトス2	－ポイゾニック・フィールドー	21	敵	中	240	60	レベル3の毒効果が発生。HPが50%以下になると1回だけ使用
ハルファス	－シールドブレイクー	25	敵	中	120	50	防御が26%減少する。HPが50%以下になると使用
バンシー	－アイス・レクイエム－	33	敵	小	32	4	レベル4の凍結効果が発生する。HPが50%以下になると1回だけ使用
ブラックウィドウ	－スパイダーネット－	0	敵	小	64	6	レベル4の鈍足効果が発生する。SPが50以下になると1回だけ使用
ブルートリップ	－ルミナス・フィールドー	58	味方	大	48	24	SP回復が増加する
ベリアル	－バーニング・サークル－	23	味方	極小	72	4	攻撃が32%増加する。ベリアルが単体で出現した場合に使用
マグナディウエス	「情けをかけてやろう」	12	敵	極大	30	12	7.5秒ごとにHPが最大値の128%ずつ回復する
マグナディウエス	「貴様の＜時＞を頂く」	12	敵	極小	10	20	フィールド内にいる間、動くことができなくなる
マグナディウエス	「苦しむヒマを与えぬも慈悲か」	12	敵	極大	20	30	防御が66%減少する
ローレライ	－剛力のオラトリオ－	0	味方	大	64	32	攻撃が16%増加する
ローレライ	－英知のロンドー	19	味方	大	64	32	知性が18%減少する
HRX－2	－トム・ティット・トット－	37	敵	中	48	40	レベル2の衰弱効果が発生する
HRX－2	－ファウル・ウェザー－	37	敵	大	72	40	レベル5の鈍足効果が発生する
ーフォルトゥナー	－ベルセルク・ソード－	21	味方	極小	25	30	攻撃が32%増加する。戦闘開始直後に行われる会話中は使用しない
ーフォルトゥナー	－ウィズダム・クラウン－	21	味方	極小	25	30	知性が34%増加する。戦闘開始直後に行われる会話中は使用しない
ーフォルトゥナー	－スナイプ・リング－	21	味方	極小	25	30	命中が40%増加する。戦闘開始直後に行われる会話中は使用しない
ーフォルトゥナー	－アジリティ・クロース－	21	味方	極小	25	30	回避が34%増加する。戦闘開始直後に行われる会話中は使用しない

※1地、水、風、火属性攻撃への耐性を減少させるーバリアチェンジーのいずれかを1回のみ使用
※2光、闇属性攻撃への耐性を減少させるーバリアチェンジーのどちらか片方を1回のみ使用
※3ーリアファイルーとーカルドロンーのどちらか片方を1回のみ使用

BACK GROUND

世界設定

世界の歴史

Tales of Destiny

History of the world

『テイルズ オブ デスティニー2』(以下『ToD2』)のストーリーには、
前作である『テイルズ オブ デスティニー』の物語が大きく関与している。
また、天地戦争時代のことがら……
天地戦争やソーディアンに関してはゲーム中で多くを語られていない。
ここでは、そんな様々な設定や時代背景について補足しておく。
物語をより深く理解する手助けとなれば幸いである。

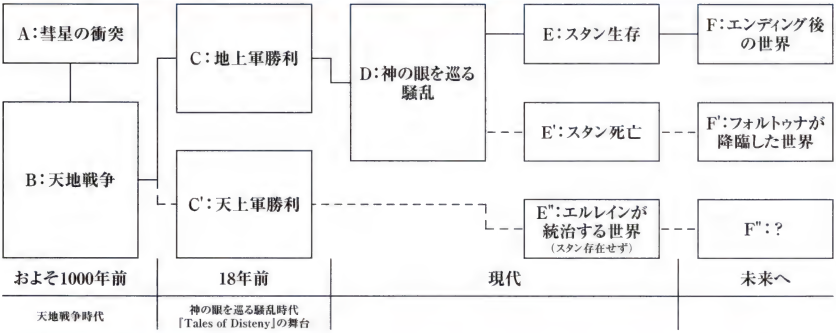
歴史とのかかわり

『ToD2』では時間移動と世界移動が頻繁に行われるため、それぞれの関係を一様に把握するのは困難である。そこで、この世界における歴史の流れと、カイル達が行った時間・世界移動の順序を下の図にまとめたので参考にしてほしい。

表中の天地戦争時代と神の眼を巡る騒乱の時代に関しては、次ページからその時代背景を解説している。

歴史の流れとエルレインの介入

——— 正規の歴史　- - - - エルレイン介入による歴史



カイルたちが行った時間移動の軌跡

E' — F" — E' — E" — B — D — E' — F' — E' — F

天地戦争時代
～約千年前～

「後世の人間は今の時代と俺たちをどう思うかな？
すさんだ時代に戦争狂ってとこか。
いずれにせよ、いい印象は受けないだろうな。
ただな、俺達だって頑張ってるんだ。
それだけは分かってもらいたいもんだな」

（名も無き軍人の言葉）

「彗星の衝突」

すべての発端は、物語の舞台となる惑星に彗星が衝突したことだった。遙か昔、その星には高度な文明が存在し、それを有する人類は繁栄の極みにあった。しかし約千年前、この星に巨大な彗星が衝突したことで状況は一変した。

衝突は当時の科学力をもってしても回避できるものではなく、運命の瞬間を迎えたとき、人類の総人口は数分の一にまで減少していた。同時にそれまで存在していたすべての国家や組織、経済機構は崩壊し、この世界から姿を消した。それは旧来の常識や秩序までもがリセットされたことを意味した。

「空中都市構想」

おびただしい死者が出た一方で、衝突の瞬間を生き残った者達を待っていたのもまた過酷な運命であった。彗星衝突の衝撃によって舞い上がった粉塵は惑星全体を覆って太陽光線を遮断し、それは全世界の低温化へとつながった。極寒の地となった地上に人間が暮らし続けるのは不可能に等しく、残された人々は粉塵密集層よりさらに上空への浮遊都市群建設を考案した。これが後の空中都市である。

「レンズ」

破壊によって世界を混沌へと導き、救いようのない終末を招いた彗星であったが、意外にも人類に新たな恩恵をももたらした。未知のエネルギー体の存在である。「それ」は数kmにも及ぶ、彗星の核を構成する結晶状の物質で、この星のいかなる場所でも検出されたことのない物体であった。透明で美しい輝きを放つ「それ」は、レンズと呼ばれた。

急速に研究が進むにつれ、レンズには膨大なエネルギーが秘められていること、またそのエネルギーの大きさはレンズの質量に比例すること、さらには人間の意志がレンズへと働きかけることで、そのエネルギーが増幅されることも判明した。物資の枯渇した世界にあって、魔法のごとく無尽蔵に力を引き出せるレンズは、もはや人々の生活に欠かせないエネルギー源となった。

「ミクトランの暴走」

夢物語とも思える空中都市建造計画は、生き残った人々の持てる知識の粋を集め、残り少ない資源と膨大な年月を費やすことで奇跡的に完成へと至った。また、皮肉にも夢を現実のものとしたのはレンズの存在であり、中でも神の眼と呼ばれる特殊な巨大レンズに負うところが大きかった。

そんな人類最後の希望であった空中都市だが、無残にも一人の男の暴走によって悪夢の象徴となってしまう。ミクトランの登場である。

後世でも忌まわしき名前として恐れられているミクトランとは、一体何者なのだろう？　そもそもかの暴君は、かつて地上軍に籍をおき、高い地位にあったと言われている。知識があり、人を統率する能力もある、しかしその優れた力は自分の野心を満たすことにのみ向けられていた。人の身でありながら、王ではなく新たな神になろうとした男。それがミクトランである。

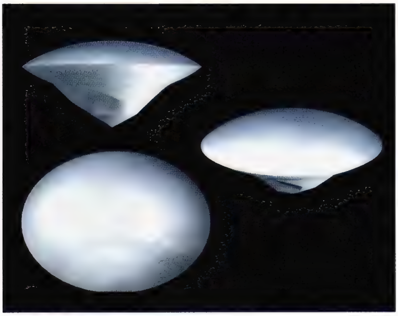
話を戻そう。周到な計画の下にクーデターを起こしたミクトランは、瞬く間に空中都市の全機能を掌握した。そして都市群を支配下に収めると、すぐに己の力を誇示すべく、兵器として改造されたベルクラントによる地上への無差別攻撃を開始した。地上側はこれを防ぐ手立てを持たず、生き延びるためには服従せざるをえなかった。

こうして圧倒的な力を盾にした、ミクトランによる一方的な地上支配が始まった。

「地上軍と天上軍の誕生」

空中都市から地上を睥睨し、地に暮らす人々を奴隷のごとく扱うミクトランは、やがて自ら天上王を名乗り始めた。同時に自分に従う者、有能な者達を空中都市へと引き上げ、多大な鞭とわずかな飴によって服従させることで、その権力を増大させていった。このときそれまでの同胞を裏切り、自らミクトランの忠実なるしもべとなることで空中都市に住まう特権階級を与えられた者達は、優越感を込めて天上人を自称するようになった。

これに対して、地上の者達もただ黙っていたわけではない。反天上人、打倒ミクトランの旗印の下に人々は終結し、軍事的、思想的にも一枚岩となる一大連合が結成された。ミクトランが自ら率いる軍を天上軍と呼んだことを踏まえて、地上の人々は自分達の連合を「地上軍」と名づけた。短絡的ともとれるこの名称には、彼らの強い誇りと反骨精神、そして希望が込められていたと思われる。



【レンズ】

【ディムロス・ティンバー中将】

【アトワイト・エックス大佐】

「天地戦争」

地上軍による局地的な抵抗が頻発しこれが長期にわたったことで、両軍はついに戦争状態へと突入した。後に天地戦争と呼ばれる、地上軍と天上軍による戦いの幕開けであった。

豊富な物資と最新式の兵器、人体改造にまで及んだ科学技術に加えて、ベルクラントを有する天上軍に対して、地上軍は人員の頭数で勝負するしかなかった。最新式の装備に身を包む天上軍に、剣や弓、手製の射出兵器を手にゲリラ戦を仕掛ける地上軍。竜に群がる蟻のような構図ながらも、地上軍が持ちこたえ続けられた背景には、有能な指揮官達の台頭と兵士達の志気の高さが影響していた。

敗北を回避しつつも決定打を与えられず、泥沼のような戦いに疲弊しきっていた地上軍だったが、ついにターニングポイントが訪れる。それは天上側の科学力を担っていたベルクラントを開発した科学者チームからの救助要請であった。

「科学者チーム救出」

科学者チームとは、ラディッツを筆頭にベルクラントを開発、建造した科学者達の総称である。平和利用されるはずであったベルクラントを殺戮兵器とされたうえ、ミクトランへの協力を強いられていた彼らは、密かに地上軍とのコンタクトに成功し、救助を要請した。彼らが自軍に加わるメリットを重く見た地上軍上層部は、すぐさま指定された合流ポイントに派兵し、受け入れの準備を整えた。このとき合流地点に向かったのが地上軍最高幹部のひとりであるラヴィル・クレメンテとアトワイト・エックス大佐であった。しかし彼らは敵の奸計にはまり科学者チーム共々捕虜となって、ダイクロフトへと幽閉された。

作戦失敗の知らせを受けた地上軍総司令リトラーは、科学者チーム及びクレメンテ、アトワイト両名の救出作戦を計画する。この作戦の中核をなしたのは、ディムロス中将、カーレル中将、イクティノス少将、シャルティエ少佐の4名だった。

「ソーディアン」

作戦が成功して無事救出された科学者チームは、以後ハロルド博士に協力してソーディアン誕生の原動力となった。彼らの知識と技術、そして特筆すべきは新たに開発されていた「ユニット」の存在がソーディアンの完成を早め、地上軍の勝利に多大な貢献を果たすこととなる。

ソーディアンは対ミクトラン戦用の決戦兵器として、地上軍の命運を賭けて開発された。あらかじめこの使い手に選ばれていたのは、先の救出劇を成功させた4人に加え、クレメンテ、アトワイトの計6人であった。6人がひとつのチームとして戦うよう定められていたため、彼らはソーディアンチームと名付けられた。

ソーディアンが完成すると、地上軍はかねてより計画されていた、最初で最後となる大規模なダイクロフト突入作戦を実行した。実際、地上軍は物資不足と疲弊、中でも食料不足によって崩壊寸前であり、タイミング的にもこの機を逃すと後がなかったのである。まさにこの戦いは、地上人すべての生死を賭けた最終決戦として定められていたのだった。

「天地戦争終結」

戦前の予想を覆し、兵員数で天上軍を圧倒的に上回る地上軍が、このダイクロフト突入作戦を優勢のまま進め、突入からわずか数時間で空中都市群の制御システムは地上軍の手に落ちた。しかしこれは兵士レベルでの話にすぎない。同時刻、天地戦争の真の勝敗を決する戦いは、ダイクロフト深部玉座の間で行われていた。

ミクトランと対峙したソーディアンチームの6人は、その圧倒的な力の前に苦戦を強いられていた。じょじょに追い詰められていく中で、一瞬の隙を突いたカーレルによる捨て身の攻撃が功を奏し、ミクトランは力尽き、長きに渡る戦いに終止符が打たれた。

軍師カーレルほか多大な犠牲によって天地戦争に勝利した地上軍は、二度と悲劇が起こらぬよう空中都市を海底へと沈め封印した。また、ミクトランに加担したすべての天上人はカルバレイス地方に流刑され、過酷な環境と迫害が続く、長く厳しい歴史を歩むこととなった。こうして、天地戦争の第一幕は地上軍の勝利という形で閉幕した。

【ソーディアン・ディムロス】

【ソーディアン・アトワイト】

【ソーディアン・シャルティエ】

【ソーディアン・イクティノス】

【ソーディアン・クレメンテ】

【ソーディアン・ベルセリオス】

神の眼を巡る騒乱時代

～18年前～

「一番大切なのは人の心なの。あなたたちは見てきたはずよ。
疑いの心や憎悪の念、民衆差別や打算だけの親切、もうたくさんよ！
こんな世界、もう何も無い状態からやり直すしかないのよ」

（イレーヌ・レンブラントの言葉）

「騒乱当時の時代背景」

天地戦争終結から遥かな時が流れ、地表を覆う粉塵は跡形もなく消えていた。数世紀前に陽光を取り戻して以来、人類は失った時間を取り戻すかのように、新たな歴史を積み重ねていた。前文明末期と比べるとはるかに幼く稚拙ではあったが、世界には複数の国家が存在し、国王または領主による統治の下、政治と経済のルールも確立されていた。

この頃、世界には大きく分けて5つの勢力が存在した。世界の中心となる強国セインガルド王国、寒冷地を治めるファンダリア王国、商業が発展したフィッツガルド国、領主達による連合国家アクアヴェイル、そしてかつての天上人達の流刑地カルバレイス国である。

一方で科学の進歩は天地戦争集結時をピークに、そのほとんどが時間と共に失われ、先の文明での中世レベルにまで落ち込んでいた。ただし例外的に、まったく独自の進化を遂げている分野もあった。それは巨大企業オベロン社によってリードされたレンズ応用分野であった。

「神の眼とストレイライズ神殿」

神の眼を巡る騒乱について記す前に、神の眼とは何かを説明しておきたい。神の眼とは、空中都市群及びベルクラントにエネルギーを供給し続けた、直径6メートルの巨大なレンズのことである。ダイクロフト起動時に鍵としても使用されるこのレンズは、本来天地戦争終結時に破壊されてしかるべき存在だった。しかし当時のソーディアンではこれを破壊することはかなわず、再使用されることを恐れた地上軍上層部は、海底に封印した空中都市群とは別に、極秘裏に安全な場所への封印を決定した。

では騒乱勃発時期である18年前、神の眼がどこにあったのかというと、セインガルド王国内のストレイライズ神殿に保管されていたのである。そもそもストレイライズ神殿は神の眼を極秘に保管することを目的として設立された機関であった。徹底して行われた神殿側の情報操作が功を奏し、当時神の眼は歴史の表舞台から完全に隠蔽されていた。

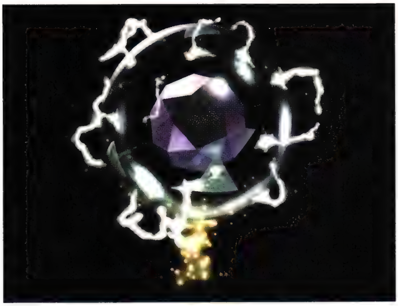
この神の眼が何者かに奪い去られたことが、忌まわしき天地戦争の第二幕ともいえる、神の眼を巡る騒乱の幕開けとなった。

「神の眼を巡る騒乱 SIDE A」

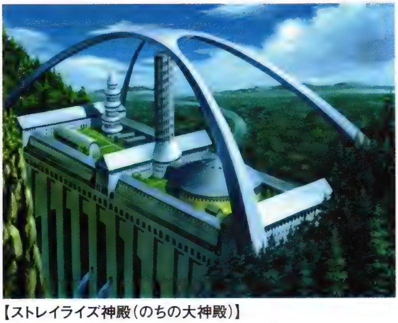
保管場所だけでなく、それがどのような力を持つかすら秘されていた時代に、いかような者が神の眼を奪い去ったのだろうか？　それは誰あろう、ストレイライズ神殿大司祭グレバム・バーンハルトであった。つまり、神の眼が持つ力と危うさを知りつくした、管理者自らの犯行であったのだ。

この報せを受けた当時のセインガルド王は、偶然にも国賊として身柄を拘束されていたスタン・エルロン、ルーティ・カトレット、マリー・エージェントの3名、これに目付け役として王の客員剣士であるリオン・マグナスを加え、神の眼奪還の任にあたらせた。

神の眼に秘められた巨大な力から、強奪事件はセインガルド王国一国の問題では収まらず、全世界を巻き込んだ騒動となった。しかしあまりにも多くの者達の思惑が入り乱れて混乱を呼び、しだいに事件の焦点はぼやけ、事態の深刻さを把握していた者はごく少数であった。



【神の眼】



【ストレイライズ神殿(のちの大神殿)】

【上段左から、ウッドロウ・ケルヴィン、リオン・マグナス、フィリア・フィリス。下段左からスタン・エルロン、ルーティ・カトレット】

「奪還者とソーディアン」

世界中の誰よりも事態の深刻さを理解していたのは、奪還の任に就いていた者達だった。なぜなら彼らは、天地戦争時代より千年の時を生き続け、神の眼が引き起こしうる恐怖を身をもって体験した者達＝ソーディアンとの出会いを果たし、彼らのマスターとなっていたからだ。

スタン、ルーティ、リオンだけでなく、奪還に加わったフィリア・フィリス、ウッドロウ・ケルヴィンの5名は、様々な過程を経てソーディアンの使い手となっていた。彼らはこの「思考する剣」より多くの知識を得ただけでなく、ソーディアン本来の役目である兵器としての力を借り、グレバムを葬って神の眼奪還を果たしたのである。しかし、ここまでの出来事は騒乱の発端にすぎない。

「神の眼を巡る騒乱 SIDE B」

奪還者達の活躍で神の眼は取り戻され、世界の危機は過ぎ去ったかに見えた。しかしほどなくして、神の眼はまたしても姿を消すこととなる。新たな強奪者の名はヒューゴ・ジルクリスト。オベロン社総帥として巨大な権力を持ち、金銭面、技術面でセインガルド王国を支援し続けた人物である。また、国王からの信頼も厚く、公私にわたり助言を求められる立場にあった。

ヒューゴの迅速な行動は、神の眼がグレバムの手を離れることを予見して周到に企てられた、計画的な犯行であることを物語っていた。ともあれ、ヒューゴ・ジルクリフトと神の眼は忽然と姿を消した。オベロン社の幹部達、そして先の奪還任務では指揮を任されていた、実の息子リオン・マグナスと共に。

「ヒューゴとオベロン社」

ヒューゴが総帥を務める巨大企業オベロン社は、レンズハンターと呼ばれる冒険者からレンズを買い取り、レンズ製品として加工、販売を行う大企業であった。扱う製品はレンズ製ライター、冷蔵庫から兵器にいたるまで多岐にわたり、人々の生活には欠かせぬものとなっていた。

この時代の科学レベルから見た場合、オベロン社の科学技術は極端に突出しており、文明の向上を一手に担っていた。しかしこれは、人々のレンズ製品及びオベロン社への依存も意味している。依存していたからこそ、なぜしがない学者にすぎなかったヒューゴが突然オベロン社を設立し、なぜ誰も知り得ぬ知識を持っていたのかを詮索する者は現れなかった。

オベロン社は総帥であるヒューゴを筆頭に、カルバレイス支部を統括するバルック・ソングラム、ノイシュタット地方を統括するイレーヌ・レンブラント、ヒューゴの補佐役を務めるシャイン・レンブラントが幹部として挙げられている。この3人の幹部達は、ヒューゴの失踪と時を同じくして姿を消した。

「空中都市浮上」

神の眼の消失に際してソーディアン達が恐れていた最悪の予想は的中した。神の眼を手にしたヒューゴ一行は、海底に沈む空中都市復活を目論み、ついにこれを果たしてしまった。

ヒューゴ達がなぜ空中都市という劇薬を用いたのかについても触れておきたい。彼らは貧富の差に始まる人々の不幸を憂い、その根絶を目指してベルクラントを使用した。その理念自体は崇高なものであったが、彼らが選択した方法は破壊でしかなかった。彼らが民草の幸福を案じて痛めた心は本物だった。しかし本物であったからこそ、「既存のシステムをすべて無にして、新たな世界を作る」そんな理想の実現に向けて、愚かにも即効性と死が表裏一体となった劇薬を選んだのだった。

「忌まわしき名前」

しかし、ここで疑問も浮かんでくる。たとえヒューゴがオベロン社の総帥であり、レンズに対する造詣が深かったといえど、空中都市復活は知識的にも技術的にも手に余る行為であった。では何者がヒューゴに知識を与えたのか？

驚くべきことに、ヒューゴを影で操っていたのは天地戦争時代の暴君、忌まわしきミクトランの存在であった。ミクトランは千年前の決戦時に倒されたとみせかけ、己を貫いたソーディアン「ベルセリオス」に自らの精神を移していた。そしてコアクリスタルの中での長きにわたる眠りを経て、ベルセリオスを発見し、これを手にしたヒューゴを操り始めたのだった。それは、オベロン社の設立、空中都市の復活等、それら全てがミクトランの思惑に沿ったものであったことを意味する。

「ミクトランの野望」

ミクトランは己の存在を決して悟られないようにしながら、ヒューゴに知識を与え、空中都市の存在を吹き込み、徐々に精神を支配し思うがままに操っていった。それは再度天上王として君臨するという野望にのっとってのことであた。ヒューゴ同様に、スタン達を裏切ったリオンもまた、ヒューゴ＝ミクトランに利用された駒のひとつでしかなかった。しかしあえて記しておきたいのは、不幸な人々を救いたいというヒューゴの願いは彼本来のものであり、その信念をミクトランにつけ込まれる形となってしまったことである。

空中都市を手にして完全復活を果たしたミクトランは、かつての愚挙である地上支配を再現しようとしていた。さらにベルクラントが破壊して吸い上げた土砂を使い、空中都市と地上の間に外殻と呼ばれる新たな大地を造り上げた。星全体を覆う外殻内部に閉じ込められた世界は、暗黒に閉ざされることとなった。

「戦いは巡る」

そんな絶対的な窮地になお、諦めることなく、ミクトランへと立ち向かったのが、ソーディアンを手にしたスタンとその仲間達だった。

因縁の玉座の間、神の眼の前で対峙した両者。ソーディアン・ベルセリオスを我が物として、圧倒的な力を誇るミクトラン。かたやパワーアップしたソーディアンの力を借りたスタン達。それは千年前の決戦時を彷彿とさせる激戦であった。そして奇しくも、その結果も当時をなぞることとなった。自らの肉体を改造し、醜悪な怪物となってまで勝利への執念を見せたミクトランも、ソーディアンとそのマスター達の前に敗れ去った。だが以前と違ったのは、ミクトランが完全なる敗北の末に滅んだことであった。

「それぞれの決断」

しかし状況は切迫していた。ミクトランの乱用により限界を超えた神の眼が暴走し、外殻と空中都市は本来の高度を維持することができず、地上へ落下しようとしていた。ソーディアン達はためらうことなく、これを破壊するゆいいつの方法を実行した。彼らと神の眼を接続し、コアクリスタルを共振させて連鎖的に破壊へと導く手段。つまりソーディアン達による自爆である。

こうして別れのときが訪れた。それぞれが自分達の最後の役割を全うすべく、スタン達はもはや自分の一部ともいうべきソーディアンを神の眼へと振り下ろし、ソーディアン達は千年にわたる生に終止符を打ち、後世の人々を救うべく自爆の道を選んだ。こうして、ソーディアンの犠牲によって神の眼と外殻は破壊され、後世に多大な爪痕を残しつつも世界は救われたのだった。

現代

「18年後の世界」

神の眼を巡る騒乱時代から18年が経過した世界は、激動にみまわれていた。ベルクラントの乱用、空中都市や外殻の落下によって地形は激変し、同時に多くの街や村は滅亡した。またオベロン社の消滅によりレンズ加工技術は衰退し、文明レベルは一時的に低下していた。

しかし騒乱の爪痕も生々しい世界で、人々はたくましく生きていた。先の騒乱から世界を救った四人は四英雄と呼ばれ、それぞれの方法で世界再建への努力を続けている。ストレイライズ神殿も民衆に援助の手を差し伸べ、精神的な拠り所として復興に一役買っている。

破壊ののちに何かが始まりそうな時代。カイルが冒険の一歩を踏み出し、新たな物語が幕を開けたのはそんなときであった。

Tales of Destiny2

人名・用語辞典

Biographica & Words DICTIONARY

【あ行】

アイグレッテ【地名】 ストレイライズ大神殿の門前町。18年前の神の眼を巡る騒乱によって崩壊したダリルシェイド、ハーメンツ、アルメイダからの難民がストレイライズ神殿を頼って集まり、自然発生的にできた集落が始まり。以降、集落は人々の手で急速に発展し、世界の中心と呼ばれるほどの巨大市街へと成長した。ストレイライズ大神殿に隣接し、多数のアタモニ神団教徒が暮らしていることから、神団の本拠地として機能している。信者の参拝も多く、宗教都市的な意味合いが強い。

アイグレッテ・グランドバザール【地名】 アイグレッテの一角をなす商業区画。広大な市場には世界中からさまざまな荷が集まるため、街の住民だけでなくストレイライズ大神殿参拝客や遠方より買い付けに訪れた客で活気に溢れている。

アクアヴェイル【地名】 世界の東方に位置する島国で、それぞれ自分の領地を持つ領主達がまとまることで、連合国家として形成された。他国とは海を隔てているために独自の歴史、文化を持つ。18年前の騒乱時はアクアヴェイル公国を名乗り、暴君ティベリウス大王の圧政の下、混乱を極めていた。また、その頃はセインガルド王国とも交戦状態にあった。しかしそのティベリウスは騒乱に加担したことでスタン達によって倒された。騒乱後のアクアヴェイルは元総領主の息子ジョニー・シデン、モリュウ領領主フェイト・モリュウを中心に復興が進められて現在に至る。本来アクアヴェイルはシデン領、モリュウ領、トウケイ領等複数の領地から成り立っているが、今作では「アクアヴェイル地方」と一括されて登場している。

アクアラビリンス【施設】 アクアヴェイル地方に存在する迷宮で、闘神マグナディウエスを封印しているといわれる。呪われた宝石ブラックダイア、ブラックパール、ブラックコーラルを5個ずつ集めることでその入り口が姿を現わす。この迷宮は太古からこの地に存在しているが、現在ではその詳細を知る者はいない。間接的な入り口となるのはモリュウ領領主フェイト邸の地下なのだが、地下へと通じる梯子の長さは驚愕、そして必見。

アザ【設定】 カイルとその父親スタンに共通する、身体的な特徴。アザ自体は右腕にあるごく小さなものだが、カイルは英雄である父親と自分を重ね合わせる印と信じ、自らが英雄となるための精神的な励みとしている。

アタモニ神団【宗教】 アタモニ神を唯一絶対の存在として崇める宗教団体。元々はストレイライズ神殿として活動する組織だったが、エルレインを指導者に据えて彼女の教えを実践し始めた段階で、アタモニ神団に名称変更された。神団の聖地と定めているのはカルビオラだが、多くの信者が暮らすアイグレッテを活動拠点としている。エルレインがもたらす奇跡によって入信者が増えているものの、実際にはフォルトゥナ降臨に必要なレンズを集めるための手段として、エルレインに利用されているに過ぎない。そのため、より多くのレンズを寄進する信者を優先して奇跡を施している。

アトワイト・エックス【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍に所属し、衛生兵長として後方支援、医療班の指揮を受け持つ。正式な階級は大佐。老将クレメンテの主治医でもあり、偉大な知将から様々なことを学びつつも、頑固で無茶な老兵に振り回されてもいる。後にソーディアンチームに任命され、ソーディアン・アトワイトのオリジナルとなった。私生活ではディムロス中将と恋仲にある。

アトワイト【ソーディアン】 アトワイト・エックスをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。水の属性を持ち、主に回復系の晶術をプログラムされている。神の眼を巡る騒乱時にはルーティ・カトレットをマスターとしていた。本来、アトワイトはヒューゴによって発見されていた。しかしミクトランに操られていたヒューゴが、妻のクリスに自分達の娘を殺すよう命じたため、クリスは生まれたばかりの娘を助けるべく一計を案じた。愛娘ルーティを孤児院に託し、夫であるはずの何者かから娘の所在を隠すことにしたのだ。このとき、娘を守ってくれるよう願いを込めると同時に、自分と夫の実子である証として、その傍らに置いたのがアトワイトであった。

アラストル【モンスター】 現代での飛行竜内部と天地戦争時代のダイクロフトに出現する。本来、天地戦争時代に存在しないモンスターであり、ハロルドの指摘によって未来から持ち込まれたものと判明した。

アルジャーノン号【施設】 乗客と貨物を載せてアイグレッテ港～スノーフリア間を往復する定期連絡船。通称デビルズ・リーフの主と呼ばれるフォルネウスに襲われるが、乗客であったカイル達の手によって沈没を免れた。ただし、フォルトゥナによって改変された未来においては沈没したことになっている。

アルメイダ【地名】 ダリルシェイドの北西に位置した村。18年前の騒乱時、同時多発的に現われたモンスターに襲われるが、七将軍のアスクス、ミライナとスタン達によって救われた。しかしその後の外殻及び空中都市の落下によって崩壊し、村人達は難民となって神殿を頼った。ストレイライズ神殿の援助を受け、同じく崩壊したダリルシェイド、ハーメンツからの難民達と新たに興したのが、現在のアイグレッテである。

イクシフォスラー【設備】 天地戦争終結後も様々な研究を続けていた、ハロルド・ベルセリオス博士によって建造された飛行機械。ソーディアンのコアクリスタルと同様に特別な加工を施されたレンズをエネルギー源としているため、少人数用の小型機ながら、小回りが効く運動性と飛行竜に劣らぬパワーを併せ持っている。また、設定された格納庫へと自動的に帰還するオートパイロットシステム、緊急時に使用されるアンカーフック等も標準装備されている。イクシフォスラーの完成は天地戦争終結後であったため、これまで歴史の表舞台に登場したことはなかった。神の眼を巡る騒乱時代にはオベロン社の所有物として保持されていたが、騒乱後はウッドロウ王の監視の下、地上軍軍事拠点跡地に封印されている。

イクティノス・マイナード【人名】 天地戦争時代の人物。常に冷静で論理的思考を得意とすることに加え、高い知性と鋭い洞察力をして、30代の若さで地上軍少将を務めた。科学者としても評価は高く、自身が考案した技術が多数存在する。正式な役職は情報将校。地上軍が収集した情報はイクティノスとその部下によって分析され、カーレルによる作戦立案時に活用された。後にソーディアンチームに抜擢され、ソーディアン・イクティノスのマスターとなった。イクティノスの私室に置かれたペンダントには、彼の恋人の映像が入れられている。

イクティノス【ソーディアン】 イクティノス・マイナードをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。風の属性を持ち、主に風系統の晶術をプログラムされている。代々ファンダリア王国王家の者がその所有者と定められていて、神の眼を巡る騒乱の時代にはウッドロウをマスターとしていた。しかし騒乱勃発直後に大司祭グレバムによって奪われ、強引に使用されていたために損傷が著しく、その意識が回復したのは冒険が終盤に差し掛かった頃だった。

命のレンズ【設備】 改変された未来において、ドームに暮らす人々の額に埋め込まれているレンズのこと。健康管理から洗脳まで、その用途は多岐に渡ると予想されるが、実際にはどんな役割りを果たしていたのかは不明である。ハロルドがこの時代に同行していれば判明していたかもしれない。例えば……解剖とかで。

イレーヌ・レンブラント【人名】 ヒューゴの信頼が厚く、オベロン社幹部としてフィッツガルド方面の統括を任されていた人物。情が深く博愛精神を持った女性であり、差別や貧富の差に苦しむ人々に心を痛め、貧しい者には自ら進んで手を差し伸べていた。しかし弱者を救いたいという願いが強すぎたため、ヒューゴの志に賛同して、18年前の騒乱を起こす一員となった。スタン達によって倒されるも、人間の強さと可能性を信じる彼らに後の世界を託して死亡した。現代においては、オベロン社廃鉱にある石碑から、彼女の人となりを知ることができる。

【イクシフォスラー】

ウィンターズ【人名】 ハイデルベルグの一角で営まれている、世界的にも有名な武器、防具の名店「ソウル＆ソード」の店主。当のウィンターズ自身も名工であり、外観、性能共に芸術の域にまで高められた、数々の優れた武具を生み出している。ただし職人としてのこだわりも激しく、極上の素材が手に入らないと腕を振るわない。ウィンターズが現在求めているのは生体金属ベルセリウムである。ベルセリウムを渡すことでアタリからハズレまで、様々な武具を作ってくれる。ちなみに、時間がかかるうえにいちいち客の要望を聞かなければならないという理由から、オーダーメイドは受け付けていない。

ウォルト【人名】 18年まえに存在した村のひとつ、ハーメンツの元村長。村長とはいうものの、黒スーツの屈強なボディーガードに囲まれ、当の本人も強面で親分肌とくれば、これはもう真っ当な職業の人間でないのは確か。しかし気骨溢れる熱い一面もあり、後にスタンの男気を認めて惚れ込み、彼に協力する。ハイデルベルグ記念公園の建設に向けて多大な資金援助を行ったことからも、根っからの悪人ではなく、そして無事に騒乱を生き残ったことが判明して一安心。

ウッドロウ・ケルヴィン【人名】 ファンダリア王国の現国王にして、四英雄の一人。冷静さと大胆さ、優しさと厳しさを併せ持ち、私利私欲に走らず常に国民のことを考え続ける賢王。神の眼を巡る騒乱時には、ソーディアン・イクティノスのマスターとして活躍した。騒乱後、グレバムに殺害された父王の跡を継いで即位を果たし、王となった。このとき「ウッドロウが王となって最初に行ったのは、半壊したハイデルベルグを復興させるため、自らが率先して材木を運ぶことだった」というエピソードが生まれ、ハイデルベルグに暮らす人々の誇りとなっている。ウッドロウはかつてマリー・エージェントに想いを寄せていた。だがマリーはウッドロウの願いを受け入れることなく彼の元を去った。多くを語らないウッドロウだが、その心はいまだマリーにあるのかもしれない。

HRX-2型【設備】 ハロルドが作成した戦闘用ロボットHRXの改良型試作機。本来の設計通りに完成させていればまともに動作するはずであったが、欲張ったハロルドが様々な追加仕様を施したため、あえなく暴走するに至った。欠陥品で試作品とはいえ、ハロルドはその戦闘力に絶対の自信を持っており、実はカイル達にあっさり倒されたことを非常に悔しがっている。

エミリ【人名】 アクアヴェイルのモリュウ領領主フェイト・モリュウと妻リアーナの長女。なかなかのおませさんであり、領主の屋敷を訪れたロニを気に入ってチューを迫る。ロニによるとエミリは14歳以下らしい。クレアという名前の妹がいる。

エルレイン【人名】 神の眼を巡る騒乱後に突如現れ、いつしかアタモニ神団の長として民衆に奇跡を施している女性。しかしその正体はフォルトゥナ神の分身であり、フォルトゥナを降臨させることだけを目的に行動している。同じ神の分身ながら、リアラとは様々な面で対の存在となっている。したがって極めて人間的なリアラに対して、エルレインは疑うことも悩むこともなく、人々への庇護も一方的である。ただしその奇跡の力は本物であり、治癒能力や時間移動にとどまらず、恨みや無念、後悔を抱きながら死んでいった者達を復活させ、自分の手駒とする能力を有している。カイル達に計画を邪魔され、目的達成のために次々と歴史介入を繰り返すが、結局、カイル達を排除することはできなかった。

オベロン社【設定】 18年前の騒乱を引き起こしたヒューゴ・ジルクリストが総帥を務める巨大企業。冒険者からレンズを買い取る独自のシステムでレンズを調達し、それを加工してレンズ製品を製造、販売していた。レンズに対して様々な研究を行っており、当時の科学水準、ひいては世界全体の文明レベルを引き上げる牽引役を果たしていた。しかしその技術がヒューゴの暴走を引き起こしたとして、騒乱終結後に解体されてしまった。注意したいのは、ヒューゴを操るミクトランが、己の野望のために設立した組織がオベロン社の実態だったということである。

【か行】

ガープ【人名】 エルレインに忠実を誓う者。エルレインから与えられた力を使って、飛行竜ではグラシャラボラスを放ち、未来のカタコンベでは神兵となってカイル達の行く手を阻もうとした。ガープが、そしてサブノックとダンタリオンが一体何者であるのかについては、全てが謎に包まれている。

カーレル・ベルセリオス【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍では軍師の役職に就いているが、実際の階級は中将となっている。ハロルドとは二卵性双生児であり、片や不敗の天才軍師、片や稀代の天才科学者として兄妹の名を知らしめている。常に物腰穏やかで、周囲の和を重んじる性格は妹ハロルドと正反対だが、前例の無い独創的な作戦立案は周囲を驚嘆させ「ベルセリオスの血統恐るべし」の念を抱かせている。誰よりも妹を理解しており、彼女に害を為す者を許さず、何があっても守り通そうとする愛情深い一面も持っている。後にソーディアンチームに任命されるが、妹と自分は一心同体と考えていることから、ソーディアン・ベルセリオスにはハロルドの人格を投射してある。ミクトランとの決戦前に口にした「必ずこの手でミクトランをしとめてみせます」との言葉通り、ミクトランと刺し違えての戦死を遂げた。

外殻【施設】 ベルクラントが破砕し吸い上げた土砂と、生体金属を融合して作られた、人造浮遊大陸。惑星全体を覆う殻のように見えることから、外殻と名付けられた。外殻を誕生させたのは神の眼を巡る騒乱時のミクトランであり、これは天地戦争時代の復讐と、地上人の末裔である現民衆へのあてつけからだった。完全に星を覆い尽くして世界を暗闇に閉ざした外殻は、ソーディアンが自分達もろとも神の眼を破壊することで連鎖崩壊した。

解析君二号改【道具】 ハロルド手製の携帯用コンピュータ。かわいい物好きのハロルドだけに、外観はウサギ仕様になっている。耳に見えるのは音声入力装置とスピーカーで、移動時は畳んでしまえるところがポイント。また、上蓋を閉じても顔に見えるように、前方側面にはハロルドの手描きで目と口が記されている。ちなみに、一号はクマ仕様だったが、あまりかわいくないので廃棄された。……と、以上は編集部による想像である。ゲーム中での解析君二号改は、時間軸の歪みを測定してエルレインの居所を観測したが、実際にそのフォルムを見ることはできない。

※

科学者チーム【組織】 リーダーであるラディッツを筆頭に、ベルクラントを開発した科学者達の総称。この時代の科学を担う最高水準の頭脳が集結しており、個人ではハロルドにかなわないものの、チームとしては互角の能力を持っていたと言われている。しかし空中都市での彼らはミクトランによってダイクロフトに幽閉され、強制的に忠誠を誓わされていた。自らが作った道具が大量殺戮に使われ、またそれを平然と使用するミクトランへの協力に耐えかねた彼らは、極秘裏に地上軍への救助要請を発信した。これを受け入れた地上軍は初となる本格的なダイクロフト突入を実行し、救出作戦を成功させる。地上軍に合流した科学者チームはハロルドに協力してソーディアンの完成に向けて全力を注ぎ、地上軍の天地戦争勝利に大きく貢献した。

ガゼルさんの奥さん【人名】 クレスタの街に住む夫婦で、カイル達の良き隣人。ルーティが笑い話として頻繁に持ち出す人物だが、ゲーム中には登場しない。一説には、「ガゼル」とはジューダスに仮の名前として開発中に付けられていたものであり、その名残りだという噂がある。ただし、ジューダスの正体がガゼルさんであるという意味ではないのでお間違いなきよう。

神のたまご【施設】 エルレインによる、フォルトゥナ降臨のための最後の手段。かつてこの地に堕ちた彗星を模した巨大な球体で、これを高速で大地に衝突させることで人類を滅ぼし、同時にその時に生じるエネルギーを使ってフォルトゥナを降臨させようとしている。神を生み出す目的で造られた球体であることから、神のたまごと名付けられた。内部は三層のダンジョンになっており、最深部ではフォルトゥナが完全なる降臨の時を迎えるべく待っている。

神の眼【設備】 空中都市建設計画の要となった、直径6メートルもの巨大レンズ。空中都市起動時には鍵の役目を果たすだけでなく、秘められた膨大なエネルギーを空中都市群に供給した。天地戦争終結時に破壊されるはずであったが、当事の最強兵器であるソーディアンをもってしても傷をつけることさえかなわず、以降人目に触れぬよう厳重に保管されてきた。しかし神の眼を巡る騒乱時にストレイライズ神殿から持ち出され、グレバム、ヒューゴの手を経てミクトランへと渡り、空中都市復活、外殻誕生の元凶となった。18年前の騒乱時、第二形態へとパワーアップしたソーディアン達による自爆を受け、連鎖的に外殻を破壊しながら砕け散った。

仮面【設定】 ジューダスが被っている仮面のこと。ドラゴン系モンスターの骨から作られている。頭部をガードする用途としてではなく、自らの辛い過去を封印し、正体を隠すために使用していると思われる。

カルバレイス【地名】 かつてのカルビオラ、チェリク、ジャンクランドが存在した地域のこと。火山と砂漠が広がる灼熱の地で、その過酷な環境ゆえに天地戦争終結時には天上人達の流刑地とされた。この地域に暮らす者のほとんどは、天上人の子孫として迫害を受けた経験があり、他の地域の者を信用出来ずにいる。18年前の騒乱時にカルビオラとジャンクランドが崩壊し、現在村として機能しているのはチェリクと新興のホープタウンのみ。

カルビオラ【地名】 18年前まではカルバレイス地方の中心地として栄えていたが、騒乱によって崩壊した。住民達がチェリクへと移り住んだために廃村となるが、代わりにアタモニ神団がこの地を神団の聖地と定め、巨大な聖堂が建設されている。

※のイラストは編集部予想です。

ガルム【モンスター】　未開の森に出現するモンスター。その牙は高温で発火することから、カイル達に狩られて毒草の茂みを燃やす着火剤とされた。苦手な水に追い込まれた挙句、文字通り「牙を抜かれた野良犬」にされたわけで、ガルムにしてみればいい迷惑というほかない。

木彫りのカンバラーベア【設定】　雪国ファンダリアで頻繁に見られる、伝統ある民芸品。カンバラーベアが立ち上がっているものと四つんばいになっているものの2パターンがある。しかしどちらも、ファンダリアの特産品であるシャケを咥えているのがお約束。飾るにもしまい込むにも中途半端な大きさのうえ、人から貰った物を無下に捨てる訳にもいかず、実は迷惑なお土産ランキングの上位をキープしている。カンバラーベアとはファンダリア地方に生息する巨大熊のことで、前作ではスタート直後に出現した。ちなみに、木彫りのカンバラーベアのパチモノである、木彫りのオウルベアが出回ったことがあり、愛国心の強いファンダリアの人々はいたく憤慨したらしい。

空中都市【施設】　天地戦争時代に建造された、地上から遥か上空に浮かぶ都市群のこと。ダイクロフト、アンスズーン、ミックハイル、シュサイア、ヘルレイオス、クラウディスの6都市からなり、都市同士は離れて浮遊しているが、それぞれに対応したゲートをくぐることで一瞬にして移動できる。都市はレンズのエネルギーによって機能し、その大半は神の眼と呼ばれる巨大レンズから供給されていた。天地戦争終結時に海底へと封印されたが、18年前の騒乱時にヒューゴ(ミクトラン)の手で封印を解かれ再浮上した。騒乱終結時には外殻と共に破壊されるも、落下による被害は甚大なものとなり、ダリルシェイド等多数の街が崩壊する原因となった。

クレスタ【地名】　中央大陸の東端に位置する街。カイルの母親ルーティが育った街であり、カイル自身の生まれ故郷でもある。現在では、ルーティとスタンの四英雄夫婦が孤児院を営む街としても有名。風光明媚でのどかな自然に影響されてか、穏やかで気のいい住人達が暮らしている。18年前の騒乱時には同時多発的に出現したモンスターに襲われたが、七将軍のロベルト・リーンとスタン達によって救われた。

グレバム・バーンハルト【人名】　神の眼を巡る騒乱の口火を切った人物。ストレイライズ神殿の大司祭でありながら、神の眼を奪い世界を我が物にせんとするも、神の眼奪還の任に就いたスタン達に倒されて死亡した。

クレメンテ【ソーディアン】　ラヴィル・クレメンテをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。雷の属性を持つ。大振りながら見た目ほどの重量を持たず、力の弱い者でも扱えるようになっている。その分直接攻撃は弱いが、攻撃的な晶術をプログラムされていることからも、間接攻撃による後方支援を想定して造られたことがわかる。天地戦争終結後はラディスロウと共に海底で眠っていたが、神の眼を巡る騒乱時に覚醒。フィリア・フィリスに力を貸すべく、自ら彼女をマスターとして選択した。

コアクリスタル【設定】　ソーディアンの核となる、特殊な加工を施されたレンズのこと。神の眼と似た構造を持ち、小型ながら高密度のエネルギーを産み出せる。また、科学者チームが開発したパーツ「ユニット」をコアクリスタルに組み込むことで、オリジナルの人格を投射してソーディアン自身に人格を生じさせることが可能となる。ソーディアンにとってコアクリスタルは頭脳であり心臓であり、弱点でもある。逆に、コアクリスタルさえ破壊されなければ、ソーディアンは永遠に生き続ける。

コングマン【人名】　18年前の騒乱から世界を救った者のひとり、マイティ・コングマンのこと。ノイシュタット闘技場で無敗のチャンピオンとして君臨し、絶大な人気を誇っていた。しかしスタンに敗れたことがきっかけとなり、以後冒険を共にすることとなった。コングマンは愛称であり、実際の名前は本人以外誰も知らない。常に粗暴で豪快に振舞っているが、シャイで思いやりのある一面も持っている。当時、コングマンはフィリアに惚れていたのだが、当のフィリアはスタンに好意を持っており、それが原因でスタンのことを毛嫌いしている。騒乱終結後は闘士から足を洗い、ノイシュタットの復興に力を注いだ。その甲斐あってか、現在では文化人に名を連ね、本の執筆を手がけてもいる。また、白雲の尾根にある山小屋と、その中にある資材はコングマンの所有物で、彼の好意で提供されている。現代ノイシュタット闘技場に客として陣取っているコングマンだが、スタンの息子というだけでカイルを毛嫌いするのだった。

【さ行】

サーガちゃん【人名】　ハイデルベルグの教会に暮らす、身寄りのない女の子。しっかり者だが現実的すぎて、サンタクロースに対する見解の相違から、親友のジニーちゃんと気まずい雰囲気になる。ちなみに「サンタクロースはいない」派。

サバディーチョ【人名】　アルジャーノン号の乗客。あまねく人々に自分の素晴らしさを伝えるため、自費で世界を回っている。自称大予言者だが、どこから見てもあからさまなインチキ野郎。しかしこれでもそこそこの信奉者がいるらしく、本人が勘違いする一因になっている。

シェフ【人名】　各地に存在する料理人のこと。自分の得意料理の作り方を教えてくれる、熱心な人々。今回は「ワンダー」ではないので、ブタの貯金箱に化けたり大音量で登場したりはしない。

死者の目覚め【技名】　スタンの妹であるリリス得意の目覚し奥義。フライパンと銀のおたまを打ち合わせ、大音響で重度のねぼすけを叩き起こすときに使われる。その威力は死者ですら目を覚ますともいわれ、かつてリーネの村の朝はこの音から始まっていたのだとか。後にリリスからルーティへと伝授されるも、未だ本家であるリリスの破壊力を超える者はいない。

漆黒の翼【組織】　音速の貴公子グリッドをリーダーに、おおぐらいのジョン、疾風のミリーの3人で構成されている、自称、史上最強、絶対不敵のレンズハンター集団。当人達は義賊を名乗っているが、それらしいことは何一つ行っておらず、むしろケチなサギで食いつないでいる。18年前の騒乱時にも同名の組織が出没していたが、漆黒の翼はその志に賛同した者が組織名とあざなを受け継ぐため、当時とは別人物である。漆黒の翼の歴史を紐解くと天地戦争時代にまで遡る。地上軍の特殊部隊として、潜入任務、要人警護、捕虜奪還、敵施設破壊等、危険で困難な任務を次々と成功させた部隊が漆黒の翼であった。度重なる戦果を挙げながら、メンバーはわずか3人だったともいわれているが、これは軍による情報操作が懸念されるので詳細は不明となっている。

ジニーちゃん【人名】　ハイデルベルグの教会に暮らす、身寄りのない女の子。明るく心優しい性格から周囲の人々に愛されている。根がピュアなため、心からサンタクロースを信じている。しかし親友のサーガちゃんにサンタの正体は神父さんだと告げられ、それが本当なら「プレゼントを用意してくれる神父さんに迷惑をかけている」と悩み始める。結局、フィリアと手紙のやり取りをすることで、自分なりの回答を見つけるにいたった。

シャルティエ【ソーディアン】　ピエール・ド・シャルティエをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。細身で沿りのある刀身が特徴。地属性を持ち、主に地の晶術をプログラムされている。オリジナル自身の性格に少々問題があったため、それを受け継いだシャルティエにも卑屈でひねくれた言動が目立つ。18年前の騒乱時はリオン・マグナスをマスターとしていた。リオンとシャルティエのつきあいは長く、そもそもリオンが幼い頃、実の父親であるヒューゴからシャルティエを与えられたのが始まり。リオンの人生の大半はシャルティエと共に過ごしたこととなり、互いに深く影響しあい、わかり合ってもいる。そのためか、複雑で屈折したリオンと主従関係を続けている間に、シャルティエは召使い精神を叩き込まれ、天地戦争時代とはすっかり口調が変わっている。現在の所有者はジューダス。ちなみに、ジューダスが旧ヒューゴ邸地下の扉を、一刀両断にしたときに振るったのがシャルティエである。

ジャンクランド【地名】　カルバレイス地方に存在した集落。かつて天上人の不要物投棄場所、つまりゴミ捨て場だったことから、様々な廃棄物が埋もれ、積み重なり山となってトラッシュマウンテンを形成している。貴重な資源が発掘されることもあるが、絶え間なく噴出する有毒ガスと汚臭に覆われている汚染地帯である。このように劣悪な環境ながら、18年前まではこの地に暮らす人々もあった。しかし騒乱時に地盤が崩れたことで大量の有毒ガスが噴出し、退去を余儀なくされた。かつてのジャンクランドの住人達は新天地へと移住し、それが現在のホープタウンとなっている。

集積レンズ砲【設定】　前作にて登場した、多数のレンズのエネルギーを一点に集めて射出する巨大な砲台。外殻の一部を破壊して突破口を開くために開発された。当時の科学レベルで設計できるものではなく、リトラーから託された設計図を元に開発されている。当時、多くの科学者が開発に携わったが、そのうちの一人が後に『神の眼を巡る騒乱の真実』というノンフィクション小説を執筆し、話題となった。ベストセラーともなったこの本は、フィリアの部屋にも置かれている。

ジューダス【人名】　キリスト教において、キリストを裏切った男とされている「ユダ」(Judas)の英語的発音。ただし、カイルがなぜ唐突にジューダスと呼んだのかは永遠の謎。リオンとは髪の毛の分け目が左右入れ替わっているのもポイント。

出産式【設定】　未来アイグレッテでフォルトゥナ神団の手によって行われている、出産のための儀式。神官が神の奇跡を借りて母体から子供を分離させ、痛みも苦しみもなく魔法のように取り出してしまう。さらに、産まれたばかりの子供はアルファベット+数字の羅列からなる管理番号を生涯の名前

として与えられたうえ、親から引き離されて3年間神団の監理の下に育てられる。しかし神団の信者達はこれらについて何も疑問を持っていない。

ジュノス【地名】 セインガルド王国とファンダリア王国の国境となっていた街。18年前の騒乱時に崩壊し、当時の住民達はハイデルベルグへと移住した。

ジョニー・シデン【人名】 連合国家アクアヴェイルを形成する、シデン領領主の息子。的確で迅速な行動が持ち味のデキる男だが、自称吟遊詩人のぐうたら三男坊という道化を演じ、仇敵ティベリウス大王への復讐の機を狙っていた。18年前の騒乱時にはスタン達と協力し、かつて想いを寄せていたエレノア・リンドウを殺し、また親友であるフェイト・モリュウを幽閉していたティベリウス大王に復讐を遂げた。以降スタン達一行に加わり、世界を救う一端を担った。騒乱後はその本質を発揮し、アクアヴェイルの再建に多大なる貢献を果たした。しかし領主としての素質は十分ながら本人にその気は無く、また、生来の放浪癖がたたって忽然と姿を消してしまった。今作ではアクアラビリンスでジョニーと出会うことができる。

彗星【設定】 約千年前、この星へと衝突した巨大な彗星のこと。この衝突が原因で世界は荒廃し、後の天地戦争を引き起こすことになる。現在レンズと呼ばれる物は、全てこの彗星の核に含まれる物質から精製されている。

スタン・エルロン【人名】 前作の主人公。セインガルド王国の辺境、リーネの村出身。名をあげるために生まれ故郷を旅立ち、首都ダリルシェイドに向かおうとして潜り込んだ飛行竜で、ソーディアン・ディムロスとの運命的な出会いを果たした。以降ディムロスのマスターとなり、困難な戦いを共に切り抜けていった。何事も諦めない常に前向きな性格は神の眼奪還チーム、ひいては世界を救うこととなった一行の精神的な支えとなり、騒乱を終結させた原動力として称えられている。騒乱後はルーティと結婚し、彼女の故郷であるクレスタの街でデュナミス孤児院を営んでいる。根っからの善人であり、博愛精神が旺盛なお人よしなのは相変わらずで、孤児院の子供達すべてを我が子カイルと同様に愛している。

ストレイライズ神殿【宗教】 天地戦争によって、世界にとって危険な存在と判明した神の眼を、極秘裏に保管するために設立された機関。レンズや科学技術の研究、カルバレイス地方へ流刑された天上人達の監視等も行っていたことから、おそらくは天地戦争後に地上軍関係者によって設立されたものと思われる。宗教団体としての活動は世間に対しての擬態にすぎず、教義や信仰対象はその土地土地で受け入れられやすいものに調整されている。したがって「神」を信仰しながらも、それがどういう性質のものという神なのかも定められていない。各地の神殿は独立して活動しているが、中央大陸北端に位置する神殿が機関の中心となっているため、総本山と呼ばれている。神の眼を巡る騒乱によって本来の役割が消滅したものの、騒乱後は民衆よりレンズの寄進を求め、積極的にレンズを管理し始めた。しかしこの行為がエルレインの眼に留まり、レンズ収集に利用される結果となった。神殿に接触してその一員となったエルレインは、信者に奇跡の力を施すことで支持を集め神団の長となった。エルレインの指示の下に新体制となった神団は、以来、アタモニ神団として改名して宗教色を強めていった。現在では、ストレイライズ神殿はアタモニ神団に統括され、総本山は大神殿と呼ばれるようになった。

スノーフリア【地名】 ファンダリア王国に属する港街。ノイシュタットとは定期連絡船で結ばれており、ファンダリアの海の玄関として政治上、経済上ともに重要なポジションにある。神の眼を巡る騒乱による被害が少なく、現在でも当時とほとんど変わらぬまま栄えている数少ない街。

セインガルド王国【国名】 セインガルド王が治める世界最大の国家であったが、18年前の騒乱時に空中都市の残骸がダリルシェイドを直撃。セインガルド城に避難していた多くの住民と共に国王も死亡した。当時は世界最大の国家として栄え、温暖で肥沃な土地による農作物の収穫と、オベロン社の協力による進んだ科学力、強大な軍事力で他国に対してイニシアチブを握っていた。騒乱後はアタモニ神団が中心となって復興を進め、国自体は存続しているものの、指導者を失ったためにかつての勢いは見る影も無い。

ソーサラースコープ【道具】 隠されたもの、不可視のものを感知する道具。自分の周囲に短時間だけ探査フィールドを展開し、その範囲内をスキャンできる。探査フィールドと、何かを発見したときに現われるマーキングは目視できず、スコープを通すことで確認できる。ゲームスタート時にラグナ遺跡の入り口を探すため、アタモニ神団の教団員が使ったのもこの道具である。

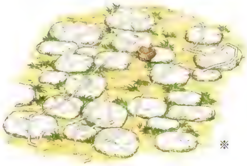
ソーサラーリング【道具】 熱線を発射し、その衝撃でスイッチを作動させたり、標的を発火、解凍することができる、指輪状の道具。『テイルズ　オブ』シリーズに欠かせない貴重品としても馴染み深い。

ソーディアン【設定】 天地戦争時代、ハロルド・ベルセリオス博士と科学者チームにより、対ミクトラン戦用に開発された6振りの決戦兵器。ソーディアン最大の特徴は、特殊なレンズで作られたコアクリスタルと呼ばれる心臓部に、オリジナルとなる人間の人格を投射することで当人と同じ思考を持つということ。投射した時点でのオリジナルと同じ考え方、同じ感じ方、同じ知識を持った剣、もしくは剣の中にもう一人の自分がいると考えれば理解しやすい。これにより使い手と剣が意思の疎通を果たして同調し、自分の力とレンズの力を互いに引き出しあいながら、相互作用でさらなる力を発揮できる。また火、水、雷等、ソーディアンごとにそれぞれ異なる属性を持ち、主に属性に沿った晶術がプログラムされている。本来、人間は晶術を使用することはできないのだが、装備した者はこれを行使できるようになる。ちなみに、ソーディアンは自ら考え、学習し、会話することが可能である。ゆえにいずれはオリジナルとソーディアンの思考に誤差が生じることが懸念されるが、完成の翌日にはミクトランとの決戦が行われたため、問題はなかった。ソーディアンはコアクリスタルを破壊されない限り、永久に生き続ける。したがって天地戦争終結後はそれぞれ眠りに就いていたのだが、神の眼を巡る騒乱及びミクトランの胎動を機に目覚めることとなる。千年ぶりに介した一同を待っていたのは、悲劇的な幕切れだった。

ソーディアン・オリジナル【設定】 ソーディアンのコアクリスタルに、自らの人格を投射させた人物達のこと。基本的には、天地戦争時代にソーディアンチームへと抜擢された6名、ディムロス・ティンバー、アトワイト・エックス、ピエール・ド・シャルティエ、ラヴィル・クレメンテ、イクティノス・マイナードがこれにあたる。しかしベルセリオスに関しては、使用者であるカーレル・ベルセリオスではなく、双子の妹ハロルド・ベルセリオスの人格が投射されている。一度コアクリスタルに投射された人格は、基本的に上書きすることも消すこともできない。

ソーディアン・マスター【設定】 元々はソーディアンチームに所属し、オリジナルとなった者達のことを指す。しかし神の眼を巡る騒乱時はソーディアンと使用者が別個の人格であったため、ソーディアンに選ばれし者、ソーディアンを操る者という意味で使われている。この時マスターだったのは、スタン・エルロン、ルーティ・カトレット、リオン・マグナス、フィリア・フィリス、ウッドロウ・ケルヴィンの5人。敵に寝返ったリオンを除く4人は、後に四英雄と呼ばれた。

空飛ぶ入れ歯事件【設定】 クレスタを舞台に、突如おじいさんを襲う忌まわしき事件の数々。空飛ぶ入れ歯事件とは、少年二人組の陰謀により、路上で突然驚かされたおじいさんの口から弾丸のごときスピードで入れ歯が飛び出し、通行人の後頭部を直撃して負傷者が出たという惨事のこと。また、同様に「パンツの中に蛇事件」等数々の事件があるが、標的は常におじいさん、そして犯人は黄色と水色の髪の少年二人組だったという。しかし先の騒乱で家族を亡くし、クレスタにたどり着いたものの身寄りのないおじいさんにとって、二人の少年は愛すべき存在であり、腹を立てつつも可愛がっているのだった。

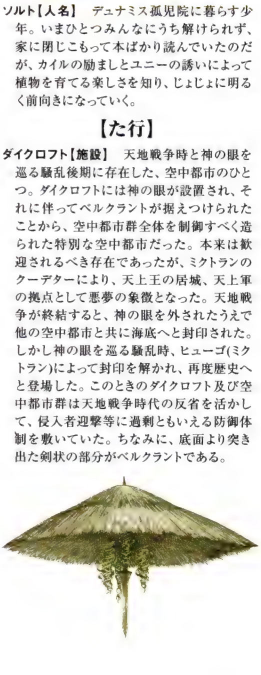


※

ソルト【人名】 デュナミス孤児院に暮らす少年。いまひとつみんなにうち解けられず、家に閉じこもって本ばかり読んでいたのだが、カイルの励ましとユニーの誘いによって植物を育てる楽しさを知り、じょじょに明るく前向きになっていく。

【た行】

ダイクロフト【施設】 天地戦争時と神の眼を巡る騒乱後期に存在した、空中都市のひとつ。ダイクロフトには神の眼が設置され、それに伴ってベルクラントが据えつけられたことから、空中都市群全体を制御すべく造られた特別な空中都市だった。本来は歓迎されるべき存在であったが、ミクトランのクーデターにより、天上王の居城、天上軍の拠点として悪夢の象徴となった。天地戦争が終結すると、神の眼を外されたうえで他の空中都市と共に海底へと封印された。しかし神の眼を巡る騒乱時、ヒューゴ(ミクトラン)によって封印を解かれ、再度歴史へと登場した。このときのダイクロフト及び空中都市群は天地戦争時代の反省を活かして、侵入者迎撃等に過剰ともいえる防御体制を敷いていた。ちなみに、底面より突き出た剣状の部分がベルクラントである。



ダリルシェイド【地名】 18年前はセインガルド王国の首都として栄え、華やかな都の代名詞とされていた都市。セインガルド城の城下町として規模、文化レベル共に世界最高峰だったが、落下した空中都市の直撃を受けて壊滅した。このときセインガルド城には国王だけでなく多数の住民が避難しており、これが仇となってほとんどの者が死亡した。また、住民の避難にあたっていた七将軍も同時に死亡したものとされている。現在では生き残った人々が建物の残骸にしがみつくように暮らしている。アタモニ神団の援助によって復旧作業も行われているものの、住人自身が生きる希望を無くしているため、作業は遅々として進まずにいる。

チェリク【地名】 カルバレイス地方の港町。神の眼を巡る騒乱の災禍を免れ、景観自体は当時と変わらぬまま保たれている。しかし灼熱の環境と貧困のため、アタモニ神団に頼ってアイグレッテに移り住む者が激増し、住民は減少の一途をたどっている。

チェリクの武具屋【人名】 チェリクの武具屋「アウルゲルミル」のこと。店自体は武具マニアの店主が経営しているものの、とりたてて変わったところはない。では何が問題かというと、この店の小窓からチラチラと見える女性の存在。どうやら店の脇をウロウロしている様子だが、外に出ると誰もいない。店に戻るとまた見える！　なんだか気になる……これって恋？

チェリクのメイド【人名】 チェリクの宿屋「ダリエ」二階にいるメイドのこと。エピローグイベント中に話しかけると、前作でスタンと「鬼ごっこ」をした子供の一人だと判明する。

チェルシー・トーン【人名】 神の眼を巡る騒乱時、スタン達と共に戦い、世界を平和へと導いた少女。哲学者であり、ウッドロウの弓の師でもある「達人」アルバ・トーンの孫娘で、自身も14歳という若さながら弓の名人であった。当時は、意にそぐわないことがあると「ぶー」と不満をもらしながら駄々をこねるわがまま娘だったが、いまや32歳となってすっかり落ち着いている。歳月が困った子をまっとうな大人にした、いい例であろう。現在は弓匠を営みながら、かつてベルクラントの攻撃によって消滅した、ジェノスの街を復興させようとしている。かつて彼女とその家族はジェノスに暮らしていた。しかし戦乱と疫病によって、名家と謳われたトーン家はチェルシー一人になってしまい、祖父であるアルバに引き取られた過去がある。ジェノスとは、彼女にとって特別な思い出がある大事な街だったのだ。

地上軍【組織】 天地戦争時代に天上軍と戦った軍事組織のこと。国家無き世界に誕生した組織であるため、人々を束ね、導く役割も担っていた。ある意味軍事国家とも取れるが、階級や規律は存在するもののこれに縛られた組織ではなく、打倒ミクトランを志した人々の集合といった雰囲気だった。物資面に関しては天上軍にまるで及ばないながら、人員数、人材面はこのうえなく充実していた。様々なジャンルから集まった多くの優秀な人材は、メルクリウス・リトラー総司令官の下で十二分に機能し、地上軍勝利の原動力となった。天地戦争終結後の地上軍、及び所属していた人々の行動については記録が残っておらず、特に上層部に関しては、後の王家の礎となった等、さまざまな憶測が散見されるだけで真実は閉ざされている。

地上軍軍事拠点【地名】 天地戦争時代に地上軍がその本拠地とした場所のこと。拠点といっても防護設備等が完備されているわけではなく、ラディスロウを中心に小屋と地下壕が並び、兵士や難民が集まっている場所でしかない。

地上人【設定】 空中都市に暮らす者が自らを天上人と名乗ったことに対して、地上の人々が自分達のことを指してこう名のった。この言葉を地上人が使用した場合は誇りが、天上人が使用した場合は嘲りが込められている。

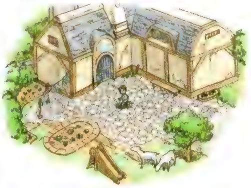
チャット【人名】 『ToE』の登場人物、チャットのこと。現代リーネの村、村長宅の風呂にアヒルのおもちゃが浮かんでいる。これには「チ・・・・ト」と書かれているが、『ToE』でアヒルのおもちゃといえばチャットである。

つむじ風のロニ【人名】 クレスタの街でスカートめくりを極め、伝説を築き上げた三人組の一人。三人組とはロニの他に、めくりのジョー、雷光のネルソンからなる。つむじ風とめくりの役割りは想像できなくもないが、雷光が何を意味しているかは不明。現在ではジョーが宿屋の見習い店員、ネルソンは富豪の娘と結婚し、父親になろうとしている。人はいつまでも子供ではいられないということか……と見せかけて、今でもスカートめくりを誇りとし、この話題になると三人の心は少年に戻るのだった。

ディムロス・ティンバー【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍中将ながら、戦場では常に最前線で活躍した猛将。突出した戦闘力と勇猛な性格で、誰よりも速く突進し、誰よりも多く倒し、破壊したことから、天上軍に恐れられる存在であった。ディムロスが卓越した存在として見られていたのは、自ら主戦力となる一方で指揮官として大部隊を動かし、その運用が完璧だったことに由来する。本来ディムロスは高い作戦立案能力、指揮能力を持ち、実力的には軍師としての活躍も可能であった。しかし同僚にかの天才軍師カーレル・ベルセリオスがいたため、安心して前線部隊に収まったという。おそらく当人にしても、実戦部隊の方が性に会っていたのだろう。細やかな気遣いの人でもあるディムロスは、周囲の人間に対する心配りを忘れず、皆を勇気付ける存在となっている。彼の部下達はそんな上官の優しさと厳しさ、冷静と激情、そして柔軟さと頑固さを知っているため、愛情を込めて「突撃兵」と呼んでいた。ディムロスは後にソーディアンチームに任命され、ソーディアン・ディムロスのオリジナルとなった。

ディムロス【ソーディアン】 ディムロス・ティンバーをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。火の属性を持ち、主に火系の晶術をプログラムされている。18年前、眠りに就いていたところをオベロン社の手で発見され、飛行竜に積み込まれてセインガルドまで輸送されていた。この飛行竜がモンスターに襲われたこと、そしてこのとき偶然にもスタンが密航していたことで彼らは出会い、以来、辛い戦いを共に切り抜けていく仲間となった。スタンとディムロスはソーディアンとマスターの間柄ながら、上下でも主従でもない、対等な関係を築き上げていった。

デュナミス孤児院【施設】 神の眼を巡る騒乱終結後に結婚したスタンとルーティが、クレスタで始めた孤児院のこと。当時の二人は冒険によって稼いだ貯蓄があったものの、金銭的な先行きが安泰とは言いがたかった。しかしルーティは自分が育った孤児院を引き継ぐことに並々ならぬ意欲を見せ、そしてスタンもそれに賛同したため、二人はごく当たり前のように孤児院の院長となっていた。彼らにとって幸福だったのは、冒険で多くの仲間や協力者を得ていたこと。スタンとルーティ、そして協力者達の手作りによって生まれた孤児院は、多くの者に祝福されてスタートとした。当時は騒乱によって孤児となった子供達が増えており、スタンはそんな子供達を持ち前のおおらかさと博愛精神で、ルーティは筋の通った肝っ玉で受け入れ続け、幾人もの若者がここから巣立っていった。孤児院の名前となったデュナミスとは、資質の意味。彼らがなぜこの言葉を思いついたのかはさておき、子供達の素質や個性を伸ばしてあげたい、そんな彼らしい意味が込められていたのかもしれない。



天上人【設定】 天地戦争時代、空中都市に住む者達が自らを称した言葉。地上に住む人々に対する優越感や、見下しての意味も込められている。

天地戦争【歴史】 千年ほど前に勃発した、空中都市に暮らす天上人と、大地に暮らす地上人の戦争のこと。天地戦争は天上人と地上人が共に同じ人間でありながら、天上側が武力によって一方的に地上側を支配したのが発端となった。ダイクロフトを舞台とした最終決戦では、片やミクトランを王として豊富な資源と最新兵器を武器に、片やリトラーを総司令官として人材と人員を武器に激突し、人剣一体となったソーディアンチームの活躍により地上軍が勝利した。この戦争の元凶となったミクトランが復活し、裏で糸を引いていたことにより、神の眼を巡る騒乱は天地戦争の第二幕ともとれる。

ドーム都市【地名】 エルレインによって改変された世界に存在する、透明なドームに覆われた都市。蒼天都市ヴァンジェロ、紅蓮都市スペランツァ、黄昏都市レアルタの三都市がある。ドームはモンスターの侵入を防ぎ、同時に外気を遮断すると共に、ベルクラントから発射されるエネルギーを吸収し、住民達の命のレンズと都市自体に分配している。改変された世界は本来の歴史とは異なった流れにあり、ここには本来存在すべき人々の姿はない。天地戦争時代には、これらドーム都市があった場所に同名の都市が存在したとも言われている。

トッシュー【人名】 騒乱時のカルビオラで、モンスターに襲われているところをスタン達に助けられた少年。この一件から幼いトッシューは真剣に剣の道を志し、少しは名の知れた戦士に成長した。現在ではチェリクの民家に住み、「自分はかつてスタンと共に戦い、モンスターを瞬殺した」と吹聴する。しかしスタンからトッシュー少年の話を聞かされていたカイルに真実を暴露され逆ギレする。立派な大人になっても、ちょっと背伸びして強がるあたりに当時の面影を感じる。

【な行】

七将軍【設定】 セインガルド王国が誇る七人の将軍。グスタフ・ドライデンを長に、ニコラス・ルウェイン、ブルーム・イスアード、ロベルト・リーン、アシュレイ・ダグ、アスクス・エリオットの男性六人、ミライナ・シルレルの女性一人からなる。前作ではその活躍も目覚しく、それぞれのキャラクターが立っていたこと、そして見せ場を持っていたことからも、ユーザーの間で密かにファンが多かった。神の眼を巡る騒乱時、王の命に従って住民達をセインガルド城へと避難させ、将軍全員で城の防護を固めていた。しかしこれが裏目に出て、外殻の直撃を受けて主君もろとも死亡したと言われている。

ねこにん【種族】 秘境ねこにんの村で猫の着ぐるみを身にまとって暮らす、不思議な方々。長年に渡り「あれは猫？」「それとも人？」「着ぐるみ？」と話題になっていたが、ついに決着一安心！ ……と思いきや、爪を研いでいる者がいたり、ねこ忍者が登場したり、そもそも自分達が人間であるとは一言も明言していないのだった。ねこにんの村には武器屋等の商店があるものの、これはお金を稼ぐことが目的ではなく旅人への親切心から開かれているようだ。普段の彼らはのこのきのこを栽培したり、釣りをしたりと自給自足で暮らしている。ちなみに、標準的な語尾は「ニャ」。

ノイシュタット【地名】 商業が盛んなフィッツガルド国の首都。フィッツガルド大陸の南端に位置する。騒乱時は富豪層が貧民層を蔑み、酷使することがまかり通ってしまうような、貧富の差の激しい街だった。しかし外殻の落下によって街は被害を受け、経済も混乱。今まで金の力に頼ってきた富豪層はこれをどうすることもできず、貧民層にいた人々が率先して街を復興させた。このため、人々は金が全てではないことに気付き、現在では貧富の差を感じさせない健全で住みやすい街に生まれ変わっている。皮肉なことに今のノイシュタットの姿こそが、かつてこの街のために心痛めたイレーヌの理想であり、その願いは自らの死によって叶えられたこととなる。

のこのきのこ【植物】 ねこにんの村で飼われている「のこ」の頭部に生えるキノコのこと。食べると体力が回復するのだが、こんなに便利で強力なアイテムを無料で配布しているところに、ねこにんの気立ての良さ、サービス精神、そして欲の無さがにじみ出ている。さて、ここで注目したいのが「のこ」の存在である。のこについて判明していることを列挙しておく。のこは生物らしい、なぜか頭頂部にきのこを生やしている、人語を解するらしく、話しかけると「の」「の～」と返事をする、二本足で直立歩行する、以上！

のぞき英雄【人名】 前作から変わらぬスタンスで、リリスの入浴を覗き続けている男。20年以上に渡り、雨の日もお腹が痛い日も、外殻が落ちた日も、一日も欠かすことなく風呂場を覗き続けた英雄。当然ながらその素性は明らかにされておらず、おそらくはリーネの村の住人だと推測される。しかしカイルによってついに発見されてしまい、あのリリスから手痛い鉄槌を受けるのだった。

【は行】

ハイデルベルグ【地名】 ファンダリア地方にある巨大都市。ファンダリア王国の首都であり、ハイデルベルグ城の城下町として栄えている。18年前の騒乱で大規模な被害を受けるも、新たに国王となったウッドロウが中心となって再建された。このとき、消滅したジェノスとサイリルの住民を受け入れ、旧ハイデルベルグ市街を切り崩して居住区と商店街を増築し、現在の新市街とした。このとき国王自らが復興の先頭に立って汗を流したことで、住民達はいたく感動し、こぞって作業に参加した。これにより、街の再建は一大事業だったにも関わらず、驚くべき早さで完了したという。

バルック・ソングラム【人名】 18年前の騒乱時、オベロン社の幹部としてカルバレイス地方を統括していた人物。個人的にバルック基金を設立するなど、恵まれない人々への援助に余念がなく、排他的なカルバレイスの人々からも尊敬を集めていた。しかしその慈悲深さがゆえにヒューゴの計画に賛同し、空中都市の復活による世界の浄化に邁進することとなった。

バルバトス・ゲーティア【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍に属していたが、ミクトランの下へ寝返るために仲間を殺害し逃走。追っ手を倒しながら逃走を続けたが、最終的にはディムロスの手によって処刑された。自分の行動が招いた結果ながら、地上軍とディムロスに激しい憎悪の念を抱き、呪いながら息絶えた。後にその憎悪はエルレインの知るところとなり、彼女の手駒とするべく生き返らせられたのだった。地上軍では決して低くはない地位にあったが、これはすべて戦場での武功による。しかし相手を倒す手口は残虐で、手段を選ばぬものだったという。気性が荒く、戦闘を娯楽として生きていたため、エルレインの力で復活した後も自分を楽しませる相手としての強敵を探すことに執念を燃やしていた。そんなバルバトスを歓喜させたのが、日に日に強くなっていくカイルの存在だった。しだいにエルレインの命令よりもカイルと戦い、決着を着けることを優先させるようになり、度重なる戦闘の末、ついに18年前の世界で倒され死亡した。その死に様からは死への恐怖すら見受けられなかった。

ハロルド・ベルセリオス【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍に所属する科学者で、稀代の天才と謳われた頭脳によって数々の開発を成功させた。レンズに関する知識だけでなく、彗星の衝突時に失われた科学、人体工学、薬学、機械工学、物理学……ジャンルを問わずあらゆる学問に精通した知識の怪物。その気になれば、たった一人で世界を壊滅に追い込めるとも噂されていた。そして常人には理解できない特異な性格から、周囲の者は「彼女ならやりかねない」と本気で恐れてもいた。地上軍での正式な階級は大佐で、役職は工兵隊部隊長。幾多の功績により貢献著しいハロルドが大佐どまりなのは、実際には一研究者でしかないため。その才能を見込んだ地上軍が、彼女が軍の内部で動きやすくするために与えたのが大佐という階級であり、実際には部隊長といっても兵を率いたことはなく、個人作業が主となっている。もちろん、ハロルドにとっても階級等はただの印でしかないが。

ピエール・ド・シャルティエ【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍に属し、正式な階級は少佐、役職は師団分隊長。当初からなるべくしてソーディアンチームに選ばれた者と違い、潜在能力の高さが上層部の目にとまったことでチームへと抜擢された。したがって階級が低いのも当然であり、この階級が当初からのものだったのか、それとも一人だけ階級が低いことは不都合と判断され、引き上げられてのものなのかは不明である。階級の高い他のメンバーに対してコンプレックスを抱き、元々周囲の目を気に病み、それでいて執念深い性格だったシャルティエは、新たな環境でますます卑屈になっていった。それは結果として、自分が本来持っている素晴らしい力を活かし切れない結果となり、チーム内で一人低迷してしまう。彼がオリジナルとなったシャルティエは、当然ながらそんな性格を忠実に投射され、後にリオンを「坊ちゃん」と呼び、卑屈でひねくれた性格に拍車をかけるのだった。

光り物好きなメイド【人名】 各地に出現し、レンズを払うことで目的地までの道を教えてくれる人物。なぜメイドなのか、どうして様々な世界で現れるのかはさておき、申し出を断った際の恐喝まがいの捨て台詞はちょっと怖い。

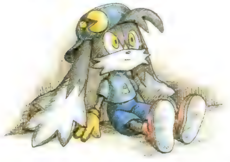
飛行竜【設備】 竜を模して建造された飛行機械。全長100メートル、翼長100メートル、体高60メートル、最高速度マッハ0.8。レンズ人工知能が搭載されているために思考能力があり、機械と有機体を融合して作られていることから、破損部位の自力修復が可能。一方で巨大レンズをエネルギー源とすることで、大出力のまま半永久的に稼動し続ける等、生物と機械両方の利点を組み合わせた究極の擬似生命体といえる。エルレインはこれだけの設備を囮と時間稼ぎのためだけに持ち出し、なおかつ破壊させたのだから、そのスケールは計り知れない。彼女にとって、フォルトゥナの降臨に比べれば飛行竜などさしたる価値もないのかもしれない。

ヒューゴ・ジルクリスト【人名】 元オベロン社総帥。18年前の神の眼を巡る騒乱後期の中心人物。元々はしがない学者であったが、ミクトランが潜んでいたベルセリオスを発見したことで精神を支配されてしまった。以後、ミクトランから与えられた知識でオベロン社を設立し、その手足となって空中都市復活を計画していた。じょじょに精神を支配されたことで人格が変わってしまったが、本来のヒューゴは慈愛に満ちた慈悲深い人物であり、実の娘ルーティを殺そうとしたのも、リオンを駒として育てたのも、全てミクトランの影響による。ダリルシェイドに広大な屋敷を持っていたが、騒乱後に接収されて現在ではアタモニ神団が管理する神殿となっている。奇しくも、この旧ヒューゴ邸の地下室で、カイルとジューダスは出会うこととなった。

【のぞき英雄】※

ファンダリア王国【国名】 雪と氷に覆われた、極寒の大地に築かれた王国。首都ハイデルベルグと港町スノーフリアからなる。18年前はイザーク・ケルヴィン王によって統治されていたが、突然の侵攻をかけてきたグレバムによって国王が殺害され、王家に伝わるイクティノスも奪われてしまった。このグレバムを倒したのは、イザークの息子であるウッドロウ王子とその仲間達であった。騒乱後、亡き王の跡を継いでウッドロウが戴冠し、それ以来ファンダリア王国はウッドロウの治世が続いている。この国の人々は賢王イザークとウッドロウという、親子二代に渡って地道で堅実な王を見てきたことになる。そのためか、ほとんどの国民は非常に勤勉であり、地に足が着いた者が多い。したがって、安易にレンズやアタモニ神団に頼る気持ちはなく、レンズは信頼する王へと預けており、神団に入信しようと考える者もいない。

ファントマイル【地名】 天地戦争時代のハロルドの部屋で、出入り口付近にある人形を調べると現われる単語。ファントマイルとは、namcoから発売されているPS用ソフト『風のクロノア』の舞台となる世界。そしてこの人形は、『風のクロノア』の主人公クロノアである。帽子のマークが特徴です。



フィリア・フィリス【人名】 ストレイライズ大神殿の司祭兼研究員。明晰な頭脳の持ち主だが、神殿と研究室という特殊な環境で暮らしていたため、人とコミュニケーションを取るのが苦手なうえ、極度の潔癖症でもあった。18年前の騒乱時には、自分の同僚バティスタと上司グレバムによって神の眼が盗まれてしまい、責任を感じて奪還に加わった。しかし奪還の旅は、フィリアに自分がいかに世間知らずで、無力かを教える結果となった。いつも嘆くばかりだった彼女を変えたのは、ソーディアン・クレメンテとスタンの存在だった。クレメンテはフィリアに戦う力を、スタンは勇気と諦めない心を与えた。旅の間に様々なことを学んだフィリアは、今までの自分から大きく一歩踏み出し、信念と決意を手に入れるのだった。現在のフィリアは研究を続けながらも、四英雄の一人として、同時にアタモニ神団の司祭として、人々に祈りと救いを与える立場にある。慈悲深く誰にでも愛情を持って接するフィリアは、心のささえとして多くの人々に支持されている。

フェイト・モリュウ【人名】 アクアヴェイルのモリュウ領領主。ジョニーの親友であり、かつてはエレノア・リンドウという女性を巡ってのライバルでもあった。騒乱当時はグレバムと手を組んだティベリウス大王により、トウケイ領のトウケイ城に妻リアーナと共に幽閉されていた。このティベリウス大王はエレノアを殺害した人物であり、ジョニーとフェイトにとっては怨敵にあたる。ジョニーとスタン達によって救出されたフェイトは世界の未来を一行に託し、自分はアクアヴェイルの平和を守ることに専念した。自分と妻を助けてくれたスタン達に強い恩義を感じたフェイトは、ベルクラント落下の際にいち早く一行を発見、救助し、借りを返している。騒乱後はジョニーと共にアクアヴェイルの再建を進め、現在ではモリュウ領だけでなく、アクアヴェイルにとっても重要な人物となっている。妻リアーナとの間に、エミリとクレアというふたりの女子をもうけた。

フォルトゥナ【神名】 人々が持つ「幸福になりたい」という思念が、レンズに集まって具現化された存在。実体化こそしているものの、フォルトゥナがさらに完全な形で降臨するためには、自分を求めるより多くの願い、そして多量のレンズが必要となる。そもそもフォルトゥナは「幸福になりたい」という思念から生まれたため、それを実現させることに縛られており、手始めに自分の分身となるエルレインとリアラを創造し、現世において人々を幸福にする手段を探させた。その結果、エルレインはアタモニ神団を作ってレンズを集め、これを使って多くの奇跡を起こし続けた。一方でリアラはその方法を見つけられず、当面の目的として英雄探しを行っていた。フォルトゥナは自分を産み出した人間達を、「幸福」という状態にすることだけを目的としている。したがってその方法や結果については考慮されておらず、だからこそ、痛みや苦痛、悩みがなければそれが幸福だと考えてしまったのだろう。この思考はエルレインにも顕著に現われ、フォルトゥナの降臨こそが人々の幸福と、さらに単純化されている。

分析機【設備】 ラグナ遺跡、トラッシュマウンテン、天地戦争時代の「物資保管所」に設置された機械。装置の中に調べたい物を入れると、それがどういう物なのかを分析、報告してくれる。ラグナ遺跡に設置されたものに関しては、自分自身が入って結果を見ることもできるので、試してみると愉快である。これだけ便利な機械なのだから、無理やりにでも押し込んで調べてみたいものは山ほどある。しかしその一番手はやはりアレだろう。

ベルクラント【施設】 空中都市ダイクロフトの底面に備え付けられた、大地を破砕し吸引するための装置。ミクトランによって地上攻撃用兵器として使用されたが、本来は科学者チームによって平和利用のために建造された。レンズのエネルギーを地表に照射して大地を細かく砕き、それを吸い上げて空中都市へと送る。送られてきた大量の土砂は再構成されて、宙に浮かぶ大陸を形成する。彗星の衝突によって舞い上がった粉塵より、さらに上空へと大地を造ることで、ここに人々が移り住めば今まで通り太陽光の恩恵を享受できる。と、これが本来の使い道である。しかし長い歴史の中で二回に渡り猛威を振るったベルクラントは、18年前にミクトランの手でダイクロフトより切り離されて海底へと沈んだ。一方で、エルレインに改変された歴史の中では、ベルクラントの用途も変わっている。ベルクラントがドーム都市に向けて大量のレンズエネルギーを照射し、それを受けた各ドームはエネルギーを吸収し、ドーム自体の動力と人々の命のレンズへと再分配していた。つまりエネルギー供給システムとしての使用である。本来は存在しない歴史の中でのみ、ベルクラントが平和利用されているのは皮肉でしかない。

ベルセリア【植物】 特殊な鉱石の力を借りて花を咲かせる植物。様々な病を治す薬効があるが、鉱石自体がすでにこの世に存在しないと言われており、花を咲かせることは絶望視されている。しかしこの鉱石はオベロン社廃坑に、わずかながら存在することが判明している。エピローグイベントでベルセリアの花を咲かせることができれば、病に苦しむルーを助けることができる。

ベルセリウム【道具】 希少価値の高い鉱物で、別名生体金属。有機物と無機物の性質を併せ持つだけでなく、ベルセリウムを使うことでこれら二つを融合させることができる。その用途は無限だが、入手が困難なために加工品にお目にかかるチャンスは少ない。ベルセリウムを使用して造られた代表的な存在が飛行竜である。

ベルセリオス【ソーディアン】 ハロルド・ベルセリオスをオリジナルとして、その性格や思考パターン、知識を投射されたソーディアン。闇属性を持ち、主に闇系の晶術をプログラムされている。本来、ソーディアンはマスターの人格を投射することを前提に作られている。しかしこのベルセリオスだけは、オリジナルとなったのがハロルドで、マスターはカーレルだった。これはカーレルの強い希望によって行われた特例である。彼としては最愛の妹であるハロルドの人格を投射し、常日頃から一心同体と公言しているように、まさに一体となって戦うことでより自分の力を引き出せると判断してのことだった。結局、カーレルがその力を出し切り、ミクトランと刺し違えたことで天地戦争は終結した。しかし、ベルセルオスに胸を貫かれた瞬間に、ミクトランは自分の精神をベルセリオスのコアクリスタルへと退避させていた。そして千年が経過し、ベルセリオスを発見したヒューゴがこれを手にした瞬間から、この哀れな学者の精神を操作して、自分の手駒としたのだった。ここでひとつ疑問になるのは、ハロルドの人格はどうなってしまったのかということ。一説にはミクトランの精神が再投射された形となり、ハロルドは消えてしまったというものがある。また一説には、ハロルドの人格とミクトランの精神が意気投合し、二人は協力して世界を作り変えようとした、というものもある。しかし今となってはこれを知る術はない。

ペンダント【道具】 エルレインとリアラが身に着けている、同形のペンダントのこと。これはフォルトゥナによって与えられた物で、ふたりの力を増幅させる効果がある。効果を発揮させるにはペンダントへと意識を集中させる必要があり、強く集中するほど輝きが増し、より大きな力を発揮できる。力の使い方を熟知し、またその元となるレンズが豊富なエルレインと違い、自分の力を信ずることさえできない未熟なリアラはこのペンダントに頼るところが大きい。

ホープタウン【地名】 18年前の騒乱によって地殻変動が生じ、当時のジャンクランドは人が立ち入ることすら危険な状態になっていた。ところが、幸運にもその地殻変動が新たなオアシスを沸かせることとなった。旧ジャンクランドの住民達はすぐさまオアシスへと移り住み、ここを開拓して村とし、それが現在ではホープタウンとなっている。

ボブおじさん【人名】 リーネの村の住人。血がつながっているわけではないが、隣人としてスタンとリリスをかわいがり、なにかと世話をやいていた。同様にカイルのことも気に入り、かつてのスタン同様お小遣いを貰うことになる。現在ではリーネの村で道具屋を営んでいる。同じくリーネに暮らすマギーおばあさんとは夫婦である。

【マギーおばあさん】※

【ま行】

マギーおばあさん【人名】 エルロン家の隣人で、ボブおじさんの妻。かつてはノイシュタットの闘技場で活躍し、初代チャンピオンとして君臨していた。巨大な武器を軽々と片手で振るい、瞬殺した相手を踏みつけて雄叫びを上げるその姿は「荒くれマギー」「踏み殺しのマギー」と呼ばれて恐れられた。現在ではリーネの村で夫のボブと共に穏やかに暮らしている。ところで、夫のボブ63歳は「おじさん」なのに、マギー61歳は「おばあさん」である。荒くれマギーがかわいそうだ!

マッハ少年【人名】 ノイシュタット名物、少年達による街頭レースの現チャンピオン。歴代チャンピオン中最速の誉れ高いが、それもそのはず。その昔スタンと一進一退のレースを繰り広げた、かつてのチャンピオン(現マッハ中年)の息子なのだった。

マリアン・フュステル【人名】 かつてヒューゴ邸で働いていた女性。亡き妻クリス・カトレットの面影を感じたヒューゴが、自分の傍らに置いておくために雇用した。しかし、リオンがマリアンへと愛情を抱いていることに気付いたミクトランがこれを利用し、以後はマリアンの命を盾に、リオンの手綱を取るために利用された。リオンの愛情は年々深くなっていき、マリアンの存在は自分の命や世界の趨勢よりも重いものとなっていた。その結果、リオンは仲間であるスタン達を裏切り、結果が見えている戦いを挑んだ末に死亡した。だがマリアンからリオンへ向けられた感情の大半は、同情と哀れみだった。結局、リオンの愛は最後まで報われなかったのかもしれない。

マリー・エージェント【人名】 ルーティと出会って冒険を続けているうちに神の眼を巡る騒乱へと巻き込まれ、そのまま奪還者として、世界を救う者としてミクトランと戦った人物。当初は過去の記憶を無くしていたが、これは夫であるダリス・ビンセントによるもの。サイリルの街で自警団に加わっていたマリーとダリスは、ある日グレバム軍の襲撃を受け、絶体絶命の危機を迎えた。自分が盾となって妻を逃がしたダリスは、別れの際にマリーの記憶を封印し、彼女が死んでいく自分のことなど忘れて、新たな人生を送れるように願った。しかし、生きながらえ捕虜となったダリスは、グレバムによって記憶を封じられ、その忠実な配下として生きることとなった。思い出の場所で、以前とは異なる立場となって出会った二人は、激しく戦った末に記憶を取り戻す。結果的に、この戦いによってダリスは死に至り、最愛の者を目の前で失ったマリーは取り乱し、涙を流すだけの抜け殻のような存在となってしまった。そんな彼女を励まし、何かと気にかけたのがウッドロウだった。後にマリーは元気を取り戻し、スタン達と共に再度戦う道を選ぶがダリスのことを忘れられたわけではない。現にウッドロウが自分の妻となるよう願い出るが、彼女はその申し出を断っている。現在、マリーはハイデルベルグで宿屋を営んでいる。明るさを取り戻したものの、その心は今でもダリスと共にあるのだった。

ミクトラン【人名】 天地戦争時代、天上軍の王として君臨し、地上を支配した暴君。ソーディアンチームによって倒されたこととなっているが、実際には、自分の精神をソーディアン・ベルセリオスに潜ませ、千年の時を生き続けていた。後世、このベルセリオスを発見したのがヒューゴであり、彼はベルセリオスを介してミクトランに支配され続けることとなった。ミクトランはヒューゴを使ってオベロン社を設立し、周囲を欺きながら、ゆっくりと、だが確実に天上都市の復活を進めていた。しかし全力で調査したにも関わらず、その鍵となる神の眼の所在だけはつかめなかった。グレバムによって神の眼が持ち出されたのはそんな折である。手駒であるリオンを派遣して神の眼を一度奪還させ、その所在が明確になったところで再び奪う。結果的に、グレバムの行動はミクトランの野望を手助けしたに過ぎなかった。空中都市を浮上させ、自身も復活を遂げたミクトランは、憎むべき地上人を抹殺するために外殻を造り上げた。しかしその野望が成就しようかというとき、彼の前にパワーアップしたソーディアンと、その力を借りたスタン達が立ちはだかった。激戦の末、スタン達に倒されたミクトランは、ついに滅亡することとなった。スタンとその仲間達以外は、ミクトランが復活していたことを知らない。また当事者達も公表しなかったので、世の中の人々は現在でも、神の眼を巡る騒乱の首謀者はヒューゴ本人であったと信じている。

盲目の女性【人名】 エルレインによる神のたまごの落下を阻止し、正しい歴史に沿って動き出した世界、つまりエピローグイベントが始まって充実感に浸っているプレイヤーに、鋭い疑問を投げかける女性。その言葉は胸に刺さり、鈍い痛みを残すのだった。

【や行】

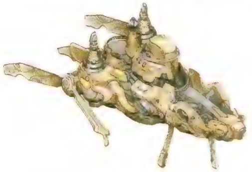
四英雄【称号】 ソーディアンのマスターとしてヒューゴの野望を打ち砕き、神の眼を巡る騒乱を終わらせた英雄のこと。スタン、ルーティ、フィリア、ウッドロウがこれにあたる。ただし彼らは自分のことを英雄だと名乗ったことはなく、人々が敬意を表して名付けた呼び名にすぎない。

【ら行】

ラグナ遺跡【地名】 始まりと終わり、そして出会いの地。神の眼級の巨大レンズが眠っていると噂される遺跡だが、元々は18年前の騒乱時に落下した空中都市のひとつ、クラウディスである。この地でカイルはリアラと出会い、英雄になるための冒険が始まるのだった。

【ラグナ遺跡】

ラディスロウ【施設】 天地戦争において、地上軍統合本部となった輸送艦。戦争初期、ベルクラントによる砲撃を受けて湖に沈むも、後にこれを発見した地上軍が改修して統合本部とした。艦体のほとんどが凍った湖に沈んでいることで、外見上は巨大輸送艦に見えずカモフラージュにもなっている。多くの難民を収容しているため、通常は停泊したまま移動しない。このことから、地上軍軍事拠点は湖中のラディスロウを中心に周囲の地中を掘って地下施設を造り、その施設同士を連絡させた構造となっている。ラディスロウは単なる大型輸送艦のため兵装を施されておらず、攻撃にも防御にも向いていない。しかし地上軍がダイクロフトへと大兵員を送る唯一の手段であるため、決戦時には遙か上空へと浮上し、ダイクロフトへの突入を果たすことになる。天地戦争後、ラディスロウはコアクリスタルに投射されたリトラー、ソーディアン・クレメンテと共に海底に封印されていたが、神の眼を巡る騒乱時、空中都市の復活と呼応するように浮上した。



ラディッツ【人名】 ベルクラントを開発した科学者チームのリーダー。ミクトランへの協力に否定的だった科学者チームは地上軍とコンタクトを取り、地上軍による救出作戦によってベルクラントから助け出された。部下達と共に地上軍へと合流したラディッツは、ソーディアンの早期開発に多大な貢献を果たした。

ラヴィル・クレメンテ【人名】 天地戦争時代の人物。地上軍に所属し、最高幹部の一人でもある。人生の大半を地上軍で過ごした老将で、本人は高齢にも負けず生涯現役のつもりでいる。知将として知られ、豊富な経験と知識から生まれる戦術理論は若い兵士の手本となり、尊敬を集めている。周囲を思いやり、和を重んじる温厚な性格の反面、周囲の反対を押し切って自ら前線に打って出る血気盛んな一面もあり、周囲からは敬われたり慕われたり、呆れられたりして敬愛されている。科学者チーム救出作戦では重要な役割を務め、脱出劇を成功させた立役者と言われている。後日、ソーディアンチーム結成時には「わしを外すわけにはいかんて。のうリトラー？」と断言し、困惑する周囲を尻目にまんまとその座を射止めた。要するに、天地戦争初期の功労者にして、最高幹部の一人であるクレメンテを止められる者はいなかったのである。この出来事を受けて、クレメンテの主治医であるアトワイトが「ならば自分も」とため息混じりにチームへの加入を決意したとも言われている。結果的にクレメンテのチーム入りは、ディムロスの手綱を取り、シャルティエに渇を入れ、アトワイトをハラハラさせ、おおむね良好に作用したのだった。

リーネ【地名】 フィッツガルド大陸の北端に位置する辺境の村。スタンの生まれ育った村であり、妹のリリス、祖父のトーマスと共にこの地に暮らしていた。周囲には雄大な自然が広がるばかりで、穏やかだが退屈な、村での日々に満足できなくなったスタンは、故郷から旅立つ決意をすることとなった。神の眼を巡る騒乱ではこれといった被害を受けていないが、あまりにも辺境すぎて当時と比べてもほとんど発展してはいない。

リィム【人名】 デュナミス孤児院一のしっかり者。幼くしてルーティを支える働きを見せ、家事全般を担当している。年上であるカイルの世話を焼く保護者っぷりは堂に入っているが、実はカイルのことが大好きで、将来はお嫁さんになろうと思っているらしい。カイルが突然リアラを連れて帰ってきたことで、リアラに嫉妬心とライバル心を燃やしている。当然ながら、当のカイルはそれに気付く様子もないのだった。

リオン・マグナス【人名】 セインガルド王の客員剣士。ヒューゴの実の息子であり、ルーティとは姉弟。若干16歳にして剣技を極め、ソーディアン・シャルティエのマスターとしても如何なく天才ぶりを発揮していた。18年前の騒乱時、グレバムに奪われた神の眼を奪還するようセインガルド王に命じられ、国賊として捕らえられていたスタン達を引き連れて世界を廻った。本来は足手まといであるスタン達の同行は、ソーディアンを手にした彼らを監視下に置くという意味で、リオンそしてヒューゴにとって好都合であった。無事に奪還を果たした後、神の眼を新たに奪い去ったヒューゴと共に逃走。以降はスタン達一行の敵として登場した。共に世界を廻っているあいだにリオンはスタン達を仲間と認め、好意を持つに至っていた。しかしヒューゴ(ミクトラン)によって最愛の人であるマリアンの命を盾に取られ、自分の信念に従って結果の見えた勝負を挑み、スタンに破れて死亡した。

リトラー【人名】 本名メルクリウス・リトラー。天地戦争時代の人物で、地上軍の総司令官を務めた。穏やかな性格だが頭の回転は極めて速く、瞬時に状況を見極める能力は他の追随を許さない。リトラーが総司令官だったからこそ、天地戦争を勝利という形で終結に導けたとして後世での評価も高い。普段は厳格に振舞い、度胸の座り具合も並大抵ではないリトラーだが、そんな彼が最も苦心していたのが、曲者ぞろいの地上軍上層部を一つにまとめ上げる作業だった。これは本来奇跡に値する行いなのだが、こちらはあまり注目されていない。天地戦争終結後は、自らの人格をラディスロウに組み込んだコアクリスタルへ投射し、ラディスロウ共々海底へ封印した。これは有事の際の保険であったわけだが、皮肉にもリトラーの先見の明はここでも実証され、神の眼を巡る騒乱時、空中都市の復活に伴って自らも目覚めることとなった。復活した天上王と戦うスタン達に知識を与えて強力な後ろ盾となるが、ミクトランによってラディスロウごと捕獲され、天上都市の一角に抑留されてしまう。しかしリトラーはこれをチャンスと見て、自らが設計図を与えた集積レンズ砲で自分を狙い、ラディスロウごと外殻の一部を破壊し、突破口とするよう進言した。

リムル【人名】 リリスの娘。しかしその父親が誰なのかは明かされていない。リーネの村で家族と一緒に暮らしているはずなのだが、何度行っても出会うことはない。それもそのはず、彼女はノイシュタット闘技場のチャンピオンとして多忙なのだった。『TOP』の闘技場で「ちょっと乱入でも」と、気楽に飛び入りしてきたリリスと違い、戦うことが大好きなリムルは真剣にチャンピオンとして頑張っている。雷を身にまとい、周囲の大気を陽炎のようにゆらめかせながら挑戦者を返り討ちにする姿は圧巻。呪文よりも肉弾戦を得意とし、剣術と格闘術に優れている。また、相手がジャンプした瞬間に蹴り落とす反応速度から、相当鍛錬を積んだことが伺える。カイルとの一族最強決定戦を楽しみにしていたというあたり、その戦闘好きは本物である。

リリス【人名】 スタンの妹。『TOP』『ToE』において、ある時は闘技場で、ある時は料理対決で猛威を振るった女性。当時はお兄ちゃんが大好きで、母親のようにスタンの面倒を見ていた。このとき開発されたのが死者の目覚めで、後にこの技はルーティへと伝授された。現在ではかつてスタン達が暮らしていた家を受け継ぎ、お母さんとして平凡な日々を送っている。しかしリリスの遺伝子を持った子供が普通に育つはずもなく、娘のリムルは闘技場のチャンピオンに君臨している。一方で、夫が何者なのかは全くの謎。大本命は、スタンの幼馴染みバッカスであるとの見方が有力である。

ルー【人名】 ナナリーの弟。不治の病を患い、ナナリーに連れられてホープタウンに辿り着き、この地で死亡した。フォルトゥナ神団に入信し、その加護を受けることで病は完治できたのだが、姉弟で相談した結果これを拒否。残りの期間を人間らしく生きることに決め、ホープタウンで暮らし始めた。本人は残された時間を精一杯生きたことで満足だったはずだが、ナナリーにとって弟の死はトラウマとなっており、未だに自分達の決断が正しかったのか迷い、後悔してもいる。エピローグイベントでは、ベルセリアの花を使うことで幼いルーを救うことができる。

ルーティ・カトレット【人名】 神の眼を巡る騒乱時、ソーディアン・アトワイトを手に、スタンと共にミクトランと戦った人物。四英雄の一人。当時は自分が育った孤児院の借金を返すため、レンズハンターとして活動していた。現在では夫であるスタンと共にクレスタで暮らし、自分を育ててくれた孤児院を引き継いで、新たにデュナミス孤児院としてその院長に収まっている。かつては金に汚い女と誤解されることもあったが、現在では本来のワイルドでさっぱりした性格に磨きをかけ、カイルの、そして孤児達の良き母親として頑張っている。まっすぐに生きる姿勢は子供達だけでなく周囲の人々にも伝わり、四英雄であることなど関係なく、尊敬と人望を集めている。一方で強気の裏に隠された繊細さ、優しさも健在だが、相変わらずこれらを表に出すことは少ない。

レンズ【道具】 約千年前に地表へと落下した彗星の、核を構成していた物質。レンズは多量のエネルギーを保持しており、再結晶化させることで自由にエネルギーを引き出せる。ソーサラーリングやソーサラースコープに使われるレンズは小型の物で純度も低く、使用ごとに消費される。しかし神の眼やソーディアンのコアクリスタル、オベロン社製の製品等、大型で純度の高い物や特殊な方法で再結晶化された物は、エネルギーを引き出しても消耗することなく、半永久的な使用が可能である。ちなみに、モンスターの多くは野生動物が体内にレンズを取り込むことで変異、凶暴化したものである。

レンブラント【人名】 本名シャイン・レンブラント。18年前の騒乱時、娘のイレーヌ共々オベロン社の幹部を務め、ヒューゴに忠誠を誓っていた。幹部ではあったものの、その手足となるべくヒューゴ邸の執事長を務めていたことから、支部を受け持ってはいなかった。一見、礼儀正しく温厚な好々爺だが、急にキレたり薬物でパワーアップしたりと、本質的にはマッドな人物。

ロニ・デュナミス【人名】 デュナミス孤児院でカイルとは兄弟同然に育った。数年前に孤児院を出てアタモニ神団に入るも、これは入信したのではなく、給料を稼ぐための就職との見方もできる。神団では護衛兵を務めるが、レンズ重視、レンズ寄進者重視の体制に反発し、ラグナ遺跡での一件を機に神団を飛び出す。物事を深く考えない性格ではあるが、スタンがバルバトスに倒されたことを自分の責任と気に病み、スタンの替わりにカイルを守ろうと誓っている。

Mistery×Tales of Destiny2
開発スタッフに聞くデスティニー2の謎

「なんでみんな晶術を使えるの？」「フォルトゥナって何だったの？」「ジューダスって……」等々、ここではゲーム中の疑問や気になる部分から、ゲームでは語られなかったキャラクタの設定までを公開しよう。質問に答えてくれたのが『ToD2』開発スタッフの方々だけに、資料価値も満点。ただしネタバレには注意！　ガマン、ガマンクリアしてからゆっくり読もう！

Q.デスティニーの世界自体に呼称はありますか？
A.今回は、特に呼称を設けていないんです。人々は、「世界」とだけ呼んでいるのではないでしょうか。
Q.エルレインとリアラはレンズの力で奇跡を起こしますが、レンズ、そして彗星とは一体何でしょう？　また、レンズの数が多ければ多いほど強い奇跡を起こせる、と考えていいのでしょうか？
A.『デスティニー』では「特殊なエネルギー反応を持つ彗星の核が細分され、それぞれが空中都市の推進エネルギーとして使用されることとなった。人々はそれを“レンズ”と呼んだ」とあります。宇宙から飛来したエネルギー体というわけですね。レンズの力の大きさは、基本的にはその質量に依存しますので、数が多いほど強い奇跡が起こせるというイメージでほぼ問題ないと思います。ただ、エルレインとリアラは「聖女」なので、一般的に用いられている「消費されるレンズ」と、彼女たちが引き起こす「奇跡」の力の概念とは別と考えたほうがいいかもしれませんね。
Q.前作ではソーディアン装備者でなければ使用できないと設定されていた「晶術」を、カイルたちパーティ全員が普通に使えるのはなぜでしょうか？
A.普通に入手できる「レンズ」でも、その中には特殊なパワーがありますから、これを身近に置いていれば 晶術“的”な力を行使できるようになるんです。モンスターが様々な技を使えるのもこのためです。ただし、晶術“的”な力を使うためには個人の資質と訓練が不可欠ですので、誰でも使えるというわけではありません。よって、前作における「晶術」とは、厳密に言うと概念が異なっています。
Q.隠しダンジョンであるアクアラビリンスと隠しボスのマグナディウエスについて教えて下さい。
A.「アクアラビリンス」はアクアヴェイル地方の神秘的な謎の洞窟、マグナディウエスはそこに住まう「闘神」です。

「二人の聖女時代」編

●カイルのこと
Q.カイルは幼い頃からスタンやルーティと訓練していたと思われるのですが、ゲームスタート時、オウルベアに手こずっているのは、実戦経験が少なかったせいでしょうか？
A.訓練をした、というよりは、生活の中で戦いについて自然と学んだ部分が多いはずですので、確かに実戦経験は多くないと思われます。ただ、このときはモンスターに囲まれていた中で、自分より幼い仲間を守らねばならない状況でした。そのため、この場面だけで実力を判断するのは、早すぎますよ(笑)。

●リアラのこと
Q.ラグナ遺跡で最初にリアラとカイルが接触したとき、なぜペンダントは光らなかったのでしょうか？
A.このときペンダントが光らなかったのは、カイルが英雄の資質を満たしていなかったことが原因だと思われます。これは、本編を通してのテーマでもあるのですが、英雄は生まれ持った素質ではなく、努力すればいつかはなれる、誰でもその可能性を持っている、夢や目標を捨てたり失ってはいけないという、非常に前向きなメッセージにもつながっているのです。
Q.奇跡を起こす力を持っているのは、リアラとエルレイン本人ですか？　それともペンダントのほうなのでしょうか？
A.奇跡を起こすのはリアラとエルレイン自身であって、ペンダントはその力を増幅する役目を果たしています。

●ジューダスのこと
Q.ジューダスはなぜ、旧ヒューゴ邸の地下牢にいたのでしょうか？
A.詳しいことは秘密です。なんといっても彼は“謎の騎士”なのですから(笑)。
Q.ジューダスは前作から歳を取っていないように見えますが、ジューダスが現代に復活したのはいつ頃ですか？そして、これから何をしようとしていたのでしょうか？
A.復活したのは、カイルたちの前に登場する直前ぐらいです。ジューダスは、自ら復活したのではなく、エルレインが歴史改変のために自分の役に立つ人材として復活させたわけで、立場的にはバルバトスと同じです。ただ、エルレインは誰を生き返らせるかの基準として、過去のそれぞれの行動や、客観的な評価をもとにしていたため、ジ

「晶術」の名称がつけられているものの、今作と前作の晶術は別物。不思議に思った人も多かっただろう。

謎の騎士だけに、すべては謎。ちなみに、旧ヒューゴ邸での彼の登場シーンは、寝ているように見えるのだが？

ューダス（リオン）の心情までは読み取れていなかったといえます。
Q.フィリアが襲われたとき、ジューダスはカイル達の後をつけてていたのでしょうか？　それとも偶然同じ場所にいたのですか？
A.偶然ではありません。ずっとカイルたちを見守っていました。
Q.定期連絡船のイベント時、なぜジューダスはリアラの正体と力を知っていたのでしょうか？
A.ふたりとも、フォルトゥナの力に関わりのある者なわけですから、ジューダスはリアラに自分と同じ気配を感じ取ったのではないでしょうか。
Q.四英雄に会う際、ジューダスはいなくなったり、そっぽを向いたり、部屋の隅にいたりしますね。これは、過去の知り合いである彼らから正体を隠すためだったのでしょうか？
A.そうですね、正体がばれるといろいろとまずいことがありますし、過去の仲間を心ならずも裏切ってしまった負い目もありますので、姿を隠さざるをえなかった、ということだと思います。

●ロニのこと

Q.ロニは、本当はモテるのではないでしょうか？　ナンパも、意外といい感触を得ていると思うのですが。
A.意外とモテていると思います。口説かれた女性も（ロニがタイプでない場合は別ですが）まんざらでもないのではないでしょうか？
Q.ロニはアタモニ神団でどんな職務に就いていたのでしょう？　また、ロニが神団に入ったのは何年前ですか？
A.人々をモンスターの脅威から守る、アタモニ神団の騎士団に所属しています。入団時期は、本編がスタートする1〜2年前のことになります。
Q.スタンが死んだことを知っていたのは、ロニとルーティだけだったのでしょうか？
A.四英雄たちは、そのことについてあえて詳細を聞いたりはしませんが、うすうす感づいてはいます。しかし、当時のカイルには理解できていないことを知っていたし、ルーティから「カイルには、スタンが旅に出たことにしている」という旨を聞いていると思います。

●ナナリーのこと

Q.リアラに対して何かと世話を焼くナナリーですが、彼女はリアラにどんな想いを持っているのでしょうか？
A.自分の妹のように感じていると思います。面倒見がいいナナリーにしてみると、リアラって世話を焼きたくなるタイプなんでしょうね。

●ハロルドのこと

Q.ハロルドはなぜ自分の名前を偽っているのでしょうか？
A.みんなを混乱させられそうで、面白そうだからだと思います。
Q.カーレルのソーディアンに自分の人格を投射させたのは、どういう思いからだったのでしょうか？
A.これも本人がゲーム中で言っているとおり、面白そうだったからだとおもいます。

「天地戦争時代」編

Q.ユンカース隊とはどんな部隊のことなのでしょうか？
A.ディムロスの所属する地上軍部隊の名前です。ちなみに部隊の役割は前線系です。
Q.天地戦争時代から時間移動を行う際、ハロルドがソーディアン・ベルセリオスを持っていましたが、あの中にはすでにミクトランがいたのでしょうか？　それについては誰も気づかなかったのですか？
A.ダイクロフトでカーレルとミクトランが刺し違えたときに、傷ついたコアクリスタルの中にミクトランの人格が入り込んでしまいました。前作で語られたように、もちろんそのことに気がついているものは、誰ひとりとしていません。

「神の眼を巡る騒乱」編

Q.スタンがバルバトスに襲われたのは、だいたい何年くらい前の出来事でしょうか？
A.カイルがはっきり覚えていないほど昔です。だいたい12〜13年前ですね。
Q.ジューダスは、負傷したウッドロウに思わず駆け寄っていますが、ウッドロウはこのときジューダスの正体に気づいたのでしょうか？
A.ウッドロウはそれどころではなかったと思います。ジューダスはこのとき、思わず王様のことを呼び捨てにしてますよね。ここでジューダスの正体に気づくのは、プレイヤーのみなさんだと思います。
Q.フィリアの現在の役職を教えてください。
A.固有の役職名はありませんが、特別研究職ともいうべき待遇で主にレンズについての研究を行っています。四英雄のひとりではありますが、一般社会とはほとんど接点のない活動を続けています。
Q.前作ではあんなに困った子だったチェルシーが、とても普通の女性になっています。彼女に何かあったのでしょうか？　また彼女のお爺ちゃんである弓匠アルバはどうしていますか？

科学者チーム及びクレメンテ、アトワイトを救出する際、ディムロスはユンカース隊の名を口にする。

フィリアの発言からも、アタモニ神団でのエルレインは疑われることもなく、むしろ敬われていたことがわかる。

A.前作から18年も経っていますから。少しは社会性を身につけたのではないかと思います。でも、それにしては、カイルたちに対して「あれ持ってきて」「これ持ってきて」と、注文は多いですね。アルバおじいちゃんは、非常に残念ですが、すでに亡くなられています。
Q.チェルシーの家は多人数で暮らせる作りですが、一人で暮らしているのでしょうか？
A.一人で暮らしています。家の造りは、誰かと急に住むことになってもいいようにとか、誰かと住んでいるつもりとか、彼女の気持ちなのでしょうね。
Q.ジョニーの現段階での地位は何でしょう？
A.年月を経ても放浪癖が治まらず、旅から旅への吟遊詩人稼業を続けています。ただ、「神の眼をめぐる騒乱」期の後、アクアヴェイル地域の復興には尽力したとされています。
Q.今作ではマリアンが登場しませんが、彼女はどうなったのでしょうか？　また、ファンも多くキャラクターも立っていた七英雄たちは、みんな死んでしまったのでしょうか。
A.ファンの皆様のご想像にお任せしたいと思います。
Q.今回人気を集めそうなリムルについて、秘密などあれば教えて下さい。
A.リムルはなんと、リリスの娘なんです！

エルレインとリアラ、バルバトス

Q.エルレインとリアラ、同じ神から造られたふたりの年齢に大きな開きがあるのはなぜでしょう？
A.エルレインは絶対多数の幸福、リアラは小数の幸福の立場として実体化したため、それぞれの力関係がその姿に現れています。つまり、多数の幸福側に立つエルレインは成熟した女性として、小数の幸福側につくリアラは未熟な少女として具現化しました。姿の違いは力の差と考えていただければよいかと思います。。
Q.エルレインとリアラは対等の関係なのでしょうか？　ある意味ロボットともとれるエルレインと、悩み多きリアラの違いは何でしょう？
A.どちらも同じ目的を持って自分の意志（手段）で動いています。エルレインは人間の幸せを「与える（人間から見ると与えられる）」ものとして捉え、リアラは「掴み取る（個々が選択する）」ものとして見ている、その違いが本人たちの個性となって具現化されている、と解釈していただければよいかと思います。
Q.エルレインとリアラは神の分身ということですが、ふたりの身体構造は人間とは違うものなのでしょうか？
A.違うところはありません。同じです。
Q.エルレインが現代に現れたのはいつ頃なのでしょう？そしてアタモニ神団の長になったのはいつ頃でしょう？彼女が最初に出現した時代は、10年後の世界でいいのでしょうか？
A.エルレインがカイルたちの時間軸に現われたのは本編が始まる数年前です。また10年後の世界で出現した（それまでのあるときに出現していた）のはエルレインではなくフォルトゥナです。
Q.フィリアを含むアタモニ神団に属す人々は、エルレインをどう見ていたのでしょう？
A.人々を幸福にする点において素晴らしい実績を挙げていたので、特に問題視はされていません。
Q.バルバトスが復活し、行動を始めたのはいつ頃でしょう？　また、バルバトスはエルレインの助力無しに時間移動、空間移動ができますか？
A.バルバトスは、基本的にはエルレインの意思を汲み取って行動しているのですが、必要なときにはリアルタイムで意思の疎通を行い、力を借りることが出来るのです。
Q.バルバトスは自らのことを「小官」と言いましたが、地上軍におけるバルバトスの地位を教えてください。またアトワイトやディムロスとは、過去に何があったのでしょうか？
A.元は地上軍の軍人です。仲間を裏切り（おそらく、謀略等によって殺人や傷害などの重犯罪を犯したと思われます）天上軍に寝返ろうとしたのですが、ディムロスの手により誅殺されました。バルバトスがディムロスに対して吐く言葉に「中将閣下が覚えておいでとは光栄の極み」とあり、皮肉たっぷりに言っていることから、軍での地位はそれなりに低くなかったと思われます。しかもディムロスが自ら手を下すほど事態は大きかったわけですから、少なくとも少佐以上、ひょっとするとディムロスと同等（少将か中将）だったのかもしれません。
Q.バルバトスは神の眼の前で最初から死ぬつもりだったようですが、それはなぜでしょう？
A.より強いものを求め、それを倒すことによってアイデンティティを実感してきたわけですが、そのエスカレーションに限界が見えつつあったのだと思います。「いかに自分が満足する形で死ねるか」をテーマに据えざるをえなかったわけです。
Q.フォルトゥナはいつ、どうやって生まれたのでしょう？そしてなぜ完全な降臨にレンズが必要なのでしょうか？
A.人々の「幸せになりたい」という願いが集積して出来た存在、それがフォルトゥナです。ひとことで「神」と呼んでますが、不特定多数の強い思いが時空を越えて極度に集中した結果、あたかも物質を伴うもののように実体化し、さらにそのものが思惟し行動するかのごとき存在へと変質していった、といえるでしょう。人世に存在しつづけるためには純度の高いエネルギー体の助けが不可欠だったため、完全な形で降臨するために大量のレンズを必要としたわけです。

ファンに向けて最後にひとこと

Q.今後のテイルズシリーズに、今回のキャラクターたちが再び登場する可能性はありますか？
A.今のところその予定はありません。が、今作がそうだったように、みなさんからの強い要望があれば、まるでフォルトゥナのように実体化するかもしれません。

テイルズ オブ デスティニー2
オフィシャルガイドブック

2003年3月12日　初版発行

●企画・構成・執筆
四家秀一
尾高祐
斎藤中雄
増田道行
田村匡章
(有限会社チョップ)
泊裕一郎
島田和亮
hiyo

●編集
大石美智子(ファミ通書籍編集部)

●装丁・デザイン監修
岩永尚史(ファミ通書籍編集部)

●本文デザイン
MIPO
MAYUKO
(Wonderhearts Planet)

●イラスト(ワールドマップ)
ミシェルみずはし

●イラスト(用語解説挿絵)
杉山真理

●イラスト(3Dダンジョン)
矢谷竜也
矢谷光代
(アトリエネット)

●2Dマップ制作
成田保宏

●編集協力
関朋美(ファミ通書籍編集部)
藤田真由美(ファミ通書籍編集部)

●写真協力
アフロ フォトエージェンシー

●監修・協力
株式会社ナムコ

●印刷
図書印刷株式会社

●発行人　浜村弘一
●編集人　野田稔
●編集長　坂本武郎
●副編集長　鈴木弘明
●デスク　宮沢晶美
●業務部　高橋敦子

●発行所
株式会社エンターブレイン
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850(営業局)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

“”マーク及び“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©いのまたむつみ　©1997 2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
©2003 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお手数ですが上記、営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1353-3　●1191776　Printed in JAPAN

いのまたむつみ描き下ろし
特製オリジナルテレホンカードプレゼントのお知らせ

本書を買っていただいた皆様に感謝の気持ちをこめて、完全限定の特製オリジナルテレホンカードを作成いたしました。下のクイズの答えを本書のアンケートハガキに書いて送ってください。正解した方の中から抽選で100名様にプレゼントします。

※応募の締切は2003年5月31日必着です。
※当選者の発表は発送を持ってかえさせていただきます。
※このプレゼントに当選した方は、本書のほかのプレゼントに当選することはできません。

問題　最終現代で、リアラがカイルを誘って2人でラグナ遺跡へ訪れたときのリアラのセリフを、4つの空欄に正確に文字を入れて完成させてください。

「ほら見て、カイル!みんな、あのときとおんなじ
この［　　　］も、この［　　　］も
あの［　　　］も、あの［　　　］も……!」